

İslamofobi'nin Post Hakikat Dönemde Görünümü: Yeni Zelanda Saldırısı'nda Dijital Oyun İzleri¹

Fikriye ÇELİK*
Ebru DAVULCU**

Öz

15 Mart 2019 tarihli Yeni Zelanda Saldırısı benzerine henüz rastlanmayan bir terör eylemi olarak tarihe geçmiştir. Öldürme girişiminin ötesinde bir konuma yerleşerek İslam düşmanlığının somut örneğini veren vaka; simge ve sembollerden oluşan göstergeler bütünü olarak meydana gelmiştir. Bu gösterge merkezli görüntünün yanında yeni iletişim teknolojilerinin araçsallaştırılması vakayı sosyal ağlar ve sosyal medya mecralarında tüketime uygun bir viral duruma getirmiştir. Araştırmanın karşılaştırmalı örnek olay çözümlemesi tekniğiyle yürütülmesinde saldırının hipergerçek niteliği etkili olmuştur. Nitekim vakanın özgün değerinin internet ağına bina edilen yeni mekan bağlamında gerçekleşmekten ileri geldiğinin anlaşılması üzerine eylem sırasında kullanılan teknikler incelenmiş; bu değerlendirme saldırının teknikten içeriğe taşıdığı nitelikler çerçevesinde şiddet temalı Call of Duty dijital oyununa öykündüğünü imlemiştir. Çalışmanın amacı gerçek hayata eklenmiş terör eyleminin yeni medyanın enstrümanlaştırılmasıyla doğallaştığı, post hakikat çağı topolojisini ortaya koyan bir vaka görünümü yakaladığı gerçeğine dikkat çekmektir. Elde edilen bulgular, incelenen saldırının teknik ve teknolojiden yardım alarak Call of Duty benzerliğinde bir görüntü yakaladığını; distopik bir reality şova dönüşmeyle İslamofobi tandanslı terörün üstünün örtüldüğünü; hakikatin gözden düştüğü dönemin yükselişinde yeni teknolojilerin kullanıcı katılımlı doğasının pay sahibi olduğunu ortaya koymuştur.

Anahtar Kelimeler: İslamofobi, Post-Truth, Yeni Zelanda Saldırısı, Call of Duty, Dijital Oyun

Islamophobia Image in the Post-Truth Age: Traces of Digital Game in New Zealand Attack

Abstract

The New Zealand Attack of March 15, 2019 was recorded as an unprecedented terrorist act. This case, which is the example of Islamophobia by settling in position beyond killing, has occurred as a set of indicators consisting of symbols. In addition to this indicator-centered image, the instrumentalization of new communication technologies has made the case a viral in social networks. The hyperreal nature of the attack was effective in the research with the comparative case analysis. Thus, the techniques used in the action were examined after it was understood that the original value of the case was realized in the context of the new space. This evaluation indicated that the attack emulated the violence-themed Call of Duty digital game in terms of technique and content. The aim of this study is to point to the fact that the attack, which took place in real life, has become natural with the instrumentation of new media, and has turned into a case that reveals the topology of the post-truth age. The findings revealed that the attack get an image similar to Call of Duty by using technique and technology, and Islamophobic terrorism was covered up by turning it into a dystopian reality show, and also showed that new technologies with user-participatory nature had a role in the rise of the era when truth lost its importance.

Keywords: Islamophobia, Post-Truth, New Zealand Attack, Call of Duty, Digital Game

ATIF: Çelik, F. ve Davulcu, E. (2022). İslamofobi'nin post hakikat dönemde görünümü: Yeni Zelanda Saldırısı'nda dijital oyun izleri. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)*, 5(2), s. 315-340.

* Öğr. Gör. Dr., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, fikriyesenacelik@windowslive.com, orcid.org/0000-0003-1633-0357, Sivas, Türkiye

** Doç. Dr., Erciyes Üniversitesi, eakbaba@erciyes.edu.tr, orcid.org/0000-0002-7971-1184, Kayseri, Türkiye

Giriş

Gelişen teknolojiyle gerçek hayata eklenen sanal bir dünya inşa etmenin imkânlar dahilinde olduğu bugünün dünyası hakikat sonrası zamanları temsil etmekte; bu çağa tanıklık eden insanın 'hakikat'le mesafesi giderek derinleşmektedir. Hakikat arayışını sonlandırdığı gibi gerçek - sahte ayrımını da önemsizleştiren insan; gerçek dışı mekânı fiziki mekâna ulamakla uğraşmakta, çoğunlukla uğraş gerektirmeyen doğal bir geçiş süreci yaratmaktadır. Süreç sahte/sanal/yapay mekândan yana işlerken gerçek dışı olanın sınır tanımayan doğası, sınırlara dayanan gerçek dünyanın yara almasına yol açmaktadır.

Kamuoyu gündeminin nesnel olgulardan çok kişisel duygu ve değerlerle meşgul edildiği bir dönemi ifadelendiren post hakikat; olguların tamamen rafa kalktığını açıklamaktan fazlasını dillendirmektedir. Zira insanı hakikate ulaştırmada olguların makul oranda kullanılma sürecinin bozulduğu görülmektedir. Böylece hakikatin bulanıklaşması gerçek dünya hakkında geliştirilen yargıların da temelsiz olmasına kapı aralamaktadır. Herhangi bir gerçekliğe yaslı olmayan yargı sonucunda sahte olandan yana geliştirilen tercihin de hakikati görünmezlikle tanıştırdığına kuşku yoktur. Yalanın gerçekle yarıştığı, sahtenin gerçek yerine geçip daha da ileri giderek gerçekten daha gerçek bir görünüme kavuştuğu dünyada insanın hakikat karşısındaki duygu durumu zedelenmektedir. Bu hakiki his kaybı, karşı çıkmayı gerektirip tepki talep eden durumların normalleştiği/kanıksandığı/içselleştiği bir dünyayı doğurmaktadır. Elbette bu meşru(laştırılan) zeminin köklerini önceki çağlarda arama lüzumu kendini göstermektedir. Nitekim hakikat tartışmaları bugünün meselesi olmaktan uzak bir geçmişin izdüşümüdür.

Hakikatin sarsılmaz görünen üstünlüğü dönemsel görme biçimlerinin izin verdiği ölçüde geçerli kabul edilmiş ya da retle karşılaşmıştır. Sofistlerin dünyasında kaygan zemine yerleşerek güvencesiz bir konum işgal eden 'hakikat' mücadele gerektiren alanda galip gelen bakış açısına uygun bir forma girerken, modern dönemde teklikle tanışmıştır. Sağlamlığını modernizmin evrensellik vurgusundan alan hakikatin modernist anlamı farklılıkları göz ardı etme/yok sayma/yok etme pratiğine dayalı bir tekliği içerimlemektedir. Hakikatin anlama kavuşma yolculuğunda modern dönem son durak olmamış; bir süre soluklanmaya mekânlık etmiştir. Zira hakikat olgusunu modern dönemin sonrasındaki kavşakta postmodernizm beklemektedir. Hakikatin 'ne'liği üzerine yürütülen modern tartışmaları tahakküm ilişkisi etrafında değerlendiren postmodernizm, bu anlamlandırma çabasını hiyerarşik bir yapının ürünü saymıştır. Modern görme biçiminin önerdiği üstünlükçü tek ve evrensel hakikat düşlemesini reddeden postmodern düşünce, parçalanmış hakikate duyulan inancı yükseltmiş/yüceltmıştır. Bu parçalı hakikat vurgusu, yeni anlam çabalarından nasibini alan bir sorunsal dünyanın kucağına bırakmıştır. Postmodern durumun yüzer - gezer hakikati her çeşit bakıştan/görüştten geçerken aşınmayla karşı karşıya kalmıştır. 'Melez hakikat' söylemi karnavalesk bir dünya yaratmıştır. Hakikatin aşınması, güçsüzleşmesi, sahip olduğu konumun sarsılması; kuşkusuz dayanaksız düşüncelerin de onun üzerinde söz söyleme yetkisi elde etmesinden ileri gelmektedir. Adeta hakikatler diyarı bir dünya yaratan postmodern iddialar hakikatin varlığına reaksiyon gösteren bir toplum yapısının inşasını üstlenmiştir. Bu süreç 'hakikatin çokluğu' düşüncesine alternatif olarak 'hakikatin yokluğu' inancını besleyen bir yapıya evrilmiştir. Postmodernizmin hamiliğinde gelişen post hakikat çağın bu yapıyı teşkil ettiği, temel karakteristiğini hakikatin varlığını yadsıyan doğasından aldığı bilinmektedir.

İnsanın hakikatin yokluğu inancına teslim olmasında postmodern dönemde inşa edilen yeni mekânın payından da söz edilmelidir. Zira postmodern dönemin halefi post hakikat çağda; kent mekânına rekabet eden siber mekân, insan-hakikat ilişkisine yönelik açıklamada bulunmanın başka bir yolunu sunmaktadır. Keza mekân ile insanın varoluşu arasındaki diyalektik ilişki dikkat çekicidir. Post-truth çağda öne çıkan yeni bir mekân olarak internet ağının akışkan formu, kuşkusuz hakikati de içinde bulunduğu mekâna uygun bir akışkanlık içinde bulunmaya zorlamıştır.

Esas niteliğini nesnel olgular ile kişisel duygu ve inançlar arasındaki çizginin aşılmasından alan post hakikat dönemde ‘gerçek’ insan ‘simüle’ edilmiş bir dünyanın parçası olmaya rıza göstermiştir. Gerçek hayatın devamlılığını sağlayan motivasyon kaynaklarının bir benzerine muhtaç insan modeli yaratan bu hipergerçeklikte hakikatle aranın açılması yeni anlayış ve arayışları beraberinde getirmiştir. Motive eden kaynaklara yönelik bu arayış yeni dünyanın öne çıkan üstgerçek ürünü dijital oyunları insanın karşısına çıkarmıştır. Tarih boyu insan hayatında edindiği kritik yeri dijital dünyada da koruyan oyun kültürü dönemsel şartlara uygun form kazanmıştır. Gerçek ile sahte olanın niteliği konusunda doğru karar vermede güçlük çekilen bugünün dünyanın inşa aşamasında gerçeklik teknolojilerinden yararlanılmaktadır. Oyunda sanal bir var oluş sergileyen insan gerçek hayattan beslendiği kadar bu yeni var olma biçimini gerçek hayata taşımaktadır. Farklı gerçekliklerin temsil edildiği iki dünyanın birbirine ilişik görüntü ortaya koyması gerçek hayatın oyunlaştığı bir süreç doğurmaktadır. Bu oyunlaşma insanın gerçek hayata eklenen bir vakayı anlam(landırm)a yetisini elinden almaktadır. Böylece olumsuzluk barındıran bir olay kolayca doğallaşmakta/meşrulaşmaktadır. Bu çalışmada değerlendirilen Yeni Zelanda Saldırısı da şiddetin üstünü örtüp suçu normalleştirilen/sıradanlaştıran tekniklerin bir ürünü olarak karşımızda durmaktadır.

Yeni Zelanda’nın Christchurch şehrinde bulunan Al Noor Camii ve Linwood İslam Merkezi’ne 15 Mart 2019 tarihinde Cuma namazı esnasında yerel saatle 13.40 ve 13.50’de terör saldırısı düzenlenmiş; 5 silah ve yüksek mermi kapasiteli şarjörün kullanıldığı saldırıda 51 kişi hayatını kaybetmiş, 49 kişi yaralanmıştır (BBC, 2019; TRT Haber, 2019; VOA, 2019). Yetkililer failin 28 yaşında İskoç asıllı bir Avustralya vatandaşı olduğunu açıklamıştır². Bu çalışmada; saldırı bir yandan gerçekleşme biçimi diğer taraftan taşıdığı sembol ve işaretler dolayısıyla çözümlenmeyi hak eden bir vaka kabul edilmiştir. Nitekim bilindiği gibi her terör eyleminde saldırganın derinden bağlı bulunduğu motivasyon kaynaklı bir inanç sistemi vardır. Bu sistem şiddet yoğun söylem ve eylemler bütünü ortaya koymaktadır. Buna göre inceleme konusu vaka da nefrete dayalı şiddet kapasitesini eylem ve söylemsel pratikler üzerinden sergileyen teröristin motivasyon kaynaklarının bir ürünü olarak görülmelidir. Zira saldırganın eylem öncesi sosyal ağlar ve sosyal medya mecralarında yayımladığı yazılı metin, işaret ve semboller yardımıyla metinsel değere kavuşan silah ve şarjörler, saldırı anında kayda girip bir çeşit propaganda malzemesine dönüşen etnik ayrılıkçı marş, saldırıya dünyayı tanık eden video; motivasyonel amacın yankılandığı birer belge mahiyetindedir³.

Yeni Zelanda Saldırısı’nı okumayı sağlayan içerikler değerlendirildiğinde eyleme yön veren aşırı sağ ırkçı ideoloji tonlu İslam düşmanlığı açığa çıkmaktadır. Keza vaka geçmişten günümüze canlı tutulan Hıristiyan Batı – Müslüman Doğu karşılaşmasının derin izlerini taşımaktadır. Tarihsel uzantısı 1300 yıllık bir geçmişi işaret eden bu karşılaşmanın bugünkü terminolojide ‘İslamofobi’de karşılığını bulduğu bilinmektedir. İslam’ı Hıristiyanlık medeniyetine meydan okumayla suçlama odaklı dinsel karşılaşmadan türeyen İslamofobi’nin görünürlüğünün artmasında 9/11 saldırıları dönüm noktası kabul edilmekle birlikte İslam karşıtlığının ortaya çıkışı Haçlı Savaşları’na dayanmaktadır. Bununla beraber din tabanlı bir düşmanlık biçimi olarak İslamofobi’nin kökleri İslamiyet’in ilk yıllarında saklıdır (Hıdır, 2012, s. 21). Peygamberliğin ilk yılları, bugünkü İslamofobik davranış biçimlerinin her türüsüne tanıklık eden tarihi bir dönem olmuştur. İslam karşıtlığından türeyen düşmanlık temalı retorik ve eylemlerin, Hz. Peygamber’in Mekke halkını İslam’a davetiyle başlayan sürece uzandığı görülmektedir. On dört asır evvel Kureyş’in önde gelenleri yeni dini şiddetle reddetmiş; Peygamber’i aşağılayan şiirler yazmaya başlamışlardır (Lings, 2006, s. 527). Kendi inandığı dinin dışında başka bir dinin varlığına tahammülü olmayan halkın bir araya getirdiği Mekke, gerek fiziki gerek psikolojik şiddetin uygulandığı; yok saymanın düşmanlığa, düşmanlığın savaşa döndüğü bir mekân halini almıştır.

Yüzyıllar süren düşmanlık zamanla çağdaş İslamofobi görüntüsüne ulaşmış; irksal ve kültürel İslam ve Müslüman karşıtı duygulara dönüşmüştür (İqbal, 2010, s. 576). Böylece ‘İslam’a karşı anlamsız düşmanlık’ şeklinde tanımlanan İslamofobi; İslam dinine, Müslüman kimliğine ait kişi ya

da gruplara beslenen ön yargıdan kaynaklı ayrımcılık ve dışlamayla sonuçlanan nefret içerikli korkuyu ifade etmekte kullanılmıştır. İslamofobi yalnız İslam'a ve Müslümanlara karşı sergilenen duygu, retorik ve eylemlere dikkat çekmek amacıyla kavramsallaşmamış; aynı zamanda Müslüman kimliğine yönelik ayrımcılık ve şiddet içeren ortak dil de üretmiştir (Bleich, 2011, s. 1581). İslamofobi 'ben - o', 'biz - onlar', 'yerli - yurtsuz' gibi ilişkiler içinde varlığına rastlanan ve genel bir ayrımı ifadelendiren 'yabancı' ismini Müslüman kimliğinde somutlaştırmıştır. Kuşkusuz bu aşama kalıp yargılardan türeyen göstergeler yardımıyla gerçekleşmiştir. Çalışmada çözümlenen örnek olayın da çeşitli stereotipler üzerinden tanımlanan Müslüman kimliğiyle tarihi hesaplaşmanın somut pratiği olarak göstergesel bir anlam taşıdığı net biçimde görülmektedir.

Sembolizmden türeyip göstergesel değere sahip olan bahse konu vakayı benzer terör saldırılarından ayıran en önemli niteliğin yeni iletişim teknolojilerini araçsallaştırmaktan kaynaklı olduğu söylenmelidir. Etnisite tabanlı kolektif nefret üretme ve yayma amacına kilitlenip bir şiddet türü olarak terörün yeni medyayı yayın aracı haline getirmesi örneğini sunan bu vaka, eylemin gerçekliğinin yeni iletişim ortamlarının gerçeküstü doğasında erimesiyle sonuçlanmıştır. Böylece yeni teknolojiler, altını oyduğu gerçeğin yerine sanal gerçeklik ikame ederek bir terör saldırısını hafifletebilme/önemsizleştirebilme gücüne sahip olduğunu dünyaya kanıtlamıştır. Kuşkusuz bu güç; araştırmaya konu vakanın sibermekanda gösteri formunda sergilenmesi, yeniden üretilen bir içeriğe dönüşmesi ve gerçeküstü ortamda yaratılan şiddet içerikli dijital oyun benzeri bir görüntüye kavuşmasında açığa çıkmıştır. Olayı benzersiz konuma taşıyan bu benzerlik, görünür olduğu kadar göz ardı edilen içeriklerin başında gelip sanal dünyanın tipik gerçeğini sunan dijital oyunlara ait bir örneklemin dikkate değer bulunması gerekliliğini işaret etmiştir. Bu işaret, çeşitli stereotiplerden yararlanarak İslam özelinde Doğu'nun 'kim'liğine yönelik yaptığı hatırlatmalarla hafızayı taze tutma pratiği üzerinden 'göreve çağrı'da bulunan 'Call of Duty'yi imlemiştir. Çalışmanın bu aşamasında şiddet/savaş/nefret teması ve birinci şahıs nişancı oyun tekniği yanında İslam karşıtı içerik üreten yapısıyla Yeni Zelanda Saldırısı'na yakın görüntü verdiği tespit edilen, dünyanın en yüksek satış rakamına sahip Call of Duty⁴ dijital oyunu ikinci örnek olay olarak araştırmaya dahil edilmiştir. İçinde bulunduğumuz post hakikat dünyaya yönelik net bir fotoğraf ortaya koyacağı düşüncesiyle iki vakanın birlikte değerlendirilmesi gerektiğine duyulan inanç araştırmayı derinleştirmiştir.

Nitel araştırma yöntemiyle hazırlanan bu çalışmada karşılaştırmalı örnek olay çözümlemesinden yararlanılmıştır. Zengin bilgi kaynaklarının rehberliğinden güç alarak yürütülen araştırma, İslam düşmanlığının hakikat sonrası dönemdeki görünümünü anlamaya yardımcı tekil bir vaka olarak ortaya çıkan Yeni Zelanda Saldırısı'na bağlamı içinde ve bütüncül anlayış çerçevesinde yaklaşmayı mümkün kılacak en işlevsel strateji olduğu düşünülen karşılaştırmalı örnek olay analizi yardımıyla vakanın Call of Duty'ye benzer bir içerik şeklinde meydana geldiği gerçeğini aydınlatmıştır.

2. Yöntem

Nitel araştırma desenine sahip bu çalışmada karşılaştırmalı örnek olay analizine başvurulmuştur. Örnek olay çalışması değerlendirmeye alınan vakanın derinlemesine incelenmesidir. Kuşkusuz bir ya da az sayıda birkaç vakanın derinlikli incelenmesi bağlamın önemini de vurgulamayı gerektirmektedir. Bağlamı içinde okunmayan bir olayın bütün yönleriyle görünürlüğe kavuşması mümkün değildir. Gerring (2007, s. 17) için de vaka analiziyle gerçekleşen bir araştırmacının niteliksel olması, bir fenomenin kapsamlı biçimde incelemeye alınmasını sağlayarak bütünsellik içinde gerçekleşmesi, doğal yollarla toplanmış kanıtlara dayanması gerekmektedir. Buna göre vakaya bütüncül anlayış çerçevesinde ve bağlamı içerisinde yaklaşan bu araştırma şekli anlam(landırm)a/anlamalı kılma stratejisi olarak değerlendirilmektedir.

Stake'e göre (1995) bir örnek olay çalışması, 'atipik' olanın incelenmesiyle 'tipik' olan hakkında bilgi sahibi olmaya katkıda bulunma yolu kabul edilmelidir. Nitekim vaka analizinde

inceleme kapsamına dahil edilen olay(lar)ın ilgi toplayan, dikkat çeken, normalin dışında seyrettiği gibi normal olana ilişkin açıklayıcı nitelik barındıran durumlar olması araştırma sonuçlarının genellenebilmesine imkan tanımaktadır. Bu itibarla gerçek hayata eklenmiş insan eylemi şeklinde ortaya çıkan Yeni Zelanda Saldırısı dijital ortamı da kapsayan doğası sebebiyle bütün yönleriyle açıklanmayı bekleyip anlamlandırılmayı talep eden karmaşık bir vaka kabul edilmiştir. Süreç olarak bütünselliği korumak amacıyla saldırı öncesi, sırası ve sonrası çalışma sınırlarına dahil edilmiştir. Gerek taşıdığı terör, şiddet, nefret ve düşmanlık teması gerek gerçekleşme şekli ve teknolojiyi araçsallaştırma özelliğiyle özgül niteliğe sahip olduğu görülen saldırının bu yeni olduğu kadar kendine has görüntüsünün, dijital dünyanın sanal mekânında yaşanan hayattan kesitlerle uyum göstermesinden ileri geldiği anlaşılmıştır. Bu tespit; incelemeye alınan örnek olaya benzerliği dolayısıyla çalışma sınırlarına alınması gereken diğer vakanın, sanal dünyanın tipik gerçeği dijital oyunlara ait bir örneklem olması gerektiği sonucuna ulaştırmıştır. Çalışmada gerçek hayat bağlamına yerleşik çağdaş bir fenomeni merkeze alan araştırma tekniğinin izin verdiği ölçüde seçimi gerçekleşen örnek olayı tekil haliyle sahip olduğu anlamın ötesinde daha doğru bir okumaya tabi tutma amacı, karşılaştırmalı örnek olay analizine başvurma kararında etkili olmuştur.

Buradan hareketle dünyanın en yüksek satış rakamını elinde bulunduran dijital oyunu olma unvanına sahip 'Call of Duty', şiddet teması ve birinci şahıs nişancı oyun tekniği yanında İslamofobik içeriklere alan açan yapısıyla çalışmada incelenen Yeni Zelanda Saldırısı örnek olayıyla benzer görüntü sunduğu için araştırmanın kadrajına girmiştir. İçinde bulunduğumuz post hakikat çağa özgü dünyanın açık bir resmini sunacağı umuduyla iki vakanın birlikte değerlendirilmesi gerektiği düşüncesi araştırmayı derinleştirmiş; birbirinden bağımsız gibi görünen ancak bağlamı içinde incelendiğinde bütünlük arz eden bilgi yoğunluğunu da beraberinde getirmiştir.

İslamofobi özelinde etnisite tabanlı yabancı düşmanlığı temasıyla dikkat çeken Call of Duty'nin 2003 – 2021 yılları arasında piyasaya sürülen Call of Duty, Call of Duty 2, Call of Duty 3, Call of Duty 4: Modern Warfare, Call of Duty: World at War, Call of Duty: Modern Warfare 2, Call of Duty: Black Ops, Call of Duty: Modern Warfare 3, Call of Duty: Black Ops II, Call of Duty: Ghosts, Call of Duty: Advanced Warfare, Call of Duty: Black Ops III, Call of Duty: Infinite Warfare, Call of Duty: WWII, Call of Duty: Black Ops 4, Call of Duty: Modern Warfare, Call of Duty: Black Ops Cold War, Call of Duty: Vanguard olmak üzere serinin 18 ana oyunu araştırma kapsamına alınmıştır. İncelemeler sonucu birinci şahıs nişancı (FPS) kategorisinde yer alan serinin bütün oyunlarının farklı bir hikâyeye odaklandığı tespit edilmiştir. Çalışmada; oyun temasını oluşturan hikâyelerin, öykünün dramatik yapısını kuran karakterlerin, oyunun sergilendiği mekânların ve görevin gerçekleştiği coğrafyayı belirten haritaların yalnız göstergesel değeri dikkate alınmış; etnisite bağlamında ortaya çıkan anlam dolayısıyla bu içerikler çözümlenmek üzere incelenen birer gösterge kabul edilmiştir.

Çalışmanın araştırma soruları şu şekildedir:

1. Yeni Zelanda Saldırısı hangi nedenler etrafında post hakikat çağın bir ürünü kabul edilmelidir?
2. Yeni Zelanda Saldırısı'nın gerçekleşme biçimi saldırının terör niteliğini gölgelemiş midir?
3. Sosyal ağlardan canlı yayınla dünyaya servis edilen saldırı nasıl dijital oyuna benzer bir görüntü ortaya koymuştur?
4. Yeni Zelanda Saldırısı ile şiddet içerikli dijital oyun Call of Duty arasında nasıl benzerlik vardır?

3. Bulgular

Değerlendirmeye alınan Yeni Zelanda Saldırısı ve Call of Duty dijital oyunu derinlemesine incelenmiş; yapılan karşılaştırma sonucu iki vakanın benzerlik taşıdığı saptanmıştır. Bu tespit çalışma konusu saldırının dijital oyuna öykünüp öykünmediği gerçeğini ortaya koymak bakımından

kıymetli bulunmuştur. Araştırmada elde edilen bulgular; incelenen iki örnek olayda da ayrımcılıkla gelişen ırkçı söylem ve eylem pratiklerinin İslam düşmanlığı çerçevesinde sergilendiğini, metinsel içerik ve görsel imgeler yoluyla somutlaştığını göstermenin yanında oyunda tercih edilen tekniğin saldırıda kullanılan teknikle aynı olduğunu ortaya koymuştur. Veri çeşitlemesinin öneminden hareketle ulaşılan bulgular bu bölümde bütünü oluşturan parçalar olarak iki örnek olayın karşılaştırması üzerinden anlama kavuşacaktır. Çözümlemeler; İslam düşmanlığının normalleştirilmesi, yeni iletişim ortamlarının enstrümanlaştırılması, oyunlaştırma pratiğinden yararlanma ve siber ortamda hakikatle mesafenin artması olmak üzere dört başlıkta verilmiştir.

3.1. İslam Düşmanlığının Normalleştirilmesi

Yeni Zelanda Saldırısı gerek oluş itibarıyla gerek saldırganın etkilendiği teori gerekse de yazılı ifadelerin anlamı ve kendi beyanı eşliğinde açık bir terör eylemidir. Kuşkusuz her terör saldırısı nefret, düşmanlık, şiddet yoğun bir olaydır. 'Kendi'nin durduğu yere göre 'başka' konumuna yerleşip 'öteki' kabul edilenin varlığına beslenen tahammülsüzlük, sonunda nefret suçunu ortaya çıkarmaktadır. Nihayet bahse konu olay da stratejik bir söylem pratiği olan terörizmin stratejik bir eylem pratiği olan terörü doğurmasının örneği olarak gerçekleşmiştir.

Terör eyleminin öldürmek, ortadan kaldırmak gibi görünen sonuçtan çok yaslandığı ideolojiye kilitlendiği bilinmektedir. Bu yönüyle terör saldırısı dilde göstergeye dönüşen ideolojinin somut pratikteki uygulama sahası olarak görülmelidir. Çalışma kapsamına alınan vakada da benzer gerçeğin varlığı kendini açıkça göstermektedir. Zira terörist saldırıda bulunmakla yetinmeyerek eylemin taşıdığı ideolojiyi yayacak söylem inşasında bulunmuş; bu söylemi görsel, işitsel, yazılı içeriklerde sabitlemiştir.

Saldırı öncesi hazırlanıp internet ortamında paylaşılan yazılı metnin yoğun bir nefret söyleminden oluştuğu görülmektedir⁵. Sosyal, siyasal, ekonomik, politik ve tarihi başlıklar çerçevesinde değinilen konularda saldırgan düşmanlık yayan ifadeleri nefret yaklaşımını haklılaştıracak ideolojik paradigmalara beslemiştir. Örneğin; sözde manifesto olarak yayımlanan metinde karşılaşılan "saldırılarda İslam karşıtı motivasyonun yanı sıra 1300 yıllık savaş ve Batı halklarına, diğer dünya halklarına getirdiği yıkım için İslam'dan intikam alma isteği vardı" (s. 18) şeklindeki ifadeler vakanın bağlamını adeta beyan etmektedir. "Neden Müslümanlara saldıralım" başlığı altında verilen başka bir açıklama da bu beyanı yinelemeye yardımcı örnektir. "Tarihsel, toplumsal ve istatistiksel nedenler"i sebep gösteren terörist "Batı'nın en nefret edilen işgalci grubudur; onlara saldırmak en büyük desteği alır. Yüksek doğurganlık özelliğinin yanı sıra fethetme iradesi bulunan en güçlü gruplardan biridir" (s. 29) diyerek tabir ettiği Müslüman kimliğini neden hedef tahtasına yerleştirdiğini net biçimde ortaya koymuştur.

Saldırının arkasındaki motivasyon kaynaklarına bakıldığında fikirselle dayanakların yanında eylemsel pratiklere de rastlanmaktadır. Bu pratikler saldırganın yoğun internet kullanma alışkanlıklarından kaynaklı bir görüntüye sahiptir. Radikal sağ ırkçı grupların bir araya geldiği bilinen sitelerde paylaşılan içerikler bu saldırının da merkezini oluşturmakla birlikte, yazılı metinden de anlaşıldığı kadarıyla teröristin dijital oyunlara ilgisinin bulunduğunu söylemek zor değildir. Bu yönlü değerlendirmede bulunmak, saldırının içeriksel ve eylemsel olarak şiddet içerikli dijital oyun ile benzerliğini gün yüzüne çıkarmayı kolaylaştırmıştır. Böylece tarih boyu Hıristiyan Batı – Müslüman Doğu dikotomisinde görülen kalıp yargıların bugünün teknoloji merkezli dijital dünyasına mekânlık eden video oyunlarında yaşatıldığı gerçeğine ilişkin ipuçlarına ulaştıracak çözümlemelerde bulunulmuştur. Etnisitenin boyutları arasında bulunan din ve medeniyetin, ilk Hıristiyanlık – İslam karşılaşmasından bu yana Müslümanları diğer gruplardan ayırma işlevi gördüğü; bir başka etnisite kaynaklı ötekileştirme yolu olduğu bilinen ırkın beyaz olmayanları dünyanın ötekileri konumunda sabitlediği bilinmekle birlikte, temeli ayrımcılığa dayanan bu düşüncenin bugün video oyunu üzerinden somut pratiğe yansması İslamofobi özelinde yabancı

düşmanlığını görünmez kılmaktadır. Call of Duty serisi bu yargının açık bir kanıtı olarak karşımızda durmaktadır.

Çözümleme sonucu elde edilen veriler Yeni Zelanda Saldırısı ve Call of Duty'nin düşmanlık nesnesinin aynı olduğunu ortaya koymaktadır. Batı felsefesine yaslanan görme biçiminin ürettiği antagonist imaj iki vakanın da yöneldiği karakterleri aynılaştırmaktadır. Buna göre Modern Batı'nın ötekisi Müslüman kimliği her iki vakada da nefret söylemine uğramakta; kullanılan teknik yardımıyla nefretin suça dönüştüğü aşamanın üstü örtülmektedir. Bir başka benzer tablo iki vakanın da yararlandığı haklılaştırma pratiğinde ortaya çıkmaktadır. Çalışma konusu saldırıda İslam düşmanlığı tarihsel, sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel bilgiler ışığında nedenselleştirilirken Call of Duty'de aynı karşıtlığın görsel imgeler, öykü kurulumu, mekân tasarımı ve stereotipler yoluyla gerçekleştiği görülmektedir.

Söz konusu şiddet içerikli aksiyon oyununda da tıpkı Yeni Zelanda Saldırısı'nda olduğu gibi etnisite bağlamında yabancılaştırılan/ ötekileştirilen kimliğe nefret söylemiyle yaklaşıldığı, ayrımcılık ifade eden dil kullanımının normalleştirildiği gözlenmiştir. Zira seriyi oluşturan her farklı hikâyenin kuruluş mantığı şiddetin normalize edilip yaygınlık kazanmasına yöneliktir. Ötekini düşman kategorisine yerleştirmeye hizmet eden terörizmin nefreti suça dönüştürme potansiyeli gibi şiddeti öven/destekleyen dijital oyunun da suça teşvik potansiyeli yüksektir. Nitekim bilindiği gibi oyun bir temsil dünyasıdır. Bu dünyada imaj ve sembol yardımıyla anlam üretimi gerçekleşmektedir. Sisler'a göre (2008, s. 203) dijital çağda tasarım yoluyla anlam kurma rolüne sahip video oyunları kendini çeşitli temsiller kurma, iletme ve yinleme yoluyla insanın dünya görüşü, anlama ve anlamlandırma kapasitesi üzerinde etkinlik kazanan bir ana akım medya olarak konumlandırmıştır.

Bu konumlandırmadan yararlandığı görülen Call of Duty en yüksek satış gelirini yakalayan oyun unvanını elde etmiş; imaj ve göstergelerle anlam üreten temsil dünyası durumuna gelmiştir. Serinin araştırma kapsamında incelemeye alınan oyunları, bu dünyada temsillerin keskin bir hudut tarafından oluşturulduğunu göstermiştir. Örneğin; Arap kimliğinin 'terörist' olarak nitelenmesi, öldürülmesi gereken karakterlerin bulunduğu coğrafi alanın haritada üstünde Orta Doğu'yu göstermesi, Güney Amerika'nın terör eylemlerine mekânlık etmesi, siyahilerin terörle bağlantılı kimseler olarak gösterilmesi, göreve çağrılan kahramanın genellikle beyaz olması kuşkusuz rastgele seçimler olmanın ötesindedir. Özünde yargı barındıran bu seçimler, Batı düşüncesinin merkezini oluşturan oryantalist stereotiplerin de dönemsel koşullara uygun biçimde güncellenerek varlığını koruduğu düşüncesini doğrulamaktadır.

Örnek olayların benzerliğini vurgulayan özelliklerden bir diğeri ise içeriklerin tarihten ilham alınarak üretilmesidir. Oyun türünde içerik üreticisi bir seri görünümüne karşılık Call of Duty'nin bazı versiyonlarında hayal ürünü olduğu iddia edilen nişancıların isimlerinin tarihi kişiliklere ait olduğu tespit edilmiştir. Örneğin; 2021 Call of Duty: Vanguard serisinde karşımıza çıkan Lt. Polina Petrova karakteri, tarihteki en başarılı kadın keskin nişancı kabul edilip 'Lady Death' olarak anılan Sovyet Lyudmila Pavlichenko'dan (Lüdmila Pavliçenko) esinlenilerek yaratılmıştır. Aynı oyunda oynanabilen bir başka karakter Wade Jackson'ın Midway Savaşı sırasında iki Japon uçak gemisini bombalayan ABD Donanması pilotu Vernon L. Micheel'e dayandığı görülmektedir. Lucas Riggs ise İkinci Dünya Savaşı'nda iki Victoria Cross (Victoria Haçı) madalyalı tek asker olduğu bilinen Yeni Zelanda askeri Charles Upham'dan ilham sonucu ortaya çıkmıştır. Esin kaynağı, Normandiya'daki kahramanlıkları sebebiyle madalya kazanmanın yanında cephedeki ilk Afrika asıllı asker unvanına sahip Siyah İngiliz paraşütçü Sidney Cornell olan Arthur Kingsley karakteri de oyunda tarihi bir kişiliğe hayat vermektedir. İsimler dikkatli değerlendirildiğinde başarılı keskin nişancı olmanın yanında özellikle milletler arasında mitleşmiş kişilikleri yansıtmaya dolayısıyla dikkat çekicidir. Benzer mite dayalı yaklaşım Yeni Zelanda Saldırısı'nda da öne çıkmaktadır. Saldırının sembolik değerleri dolayısıyla eylemi üzerine inşa ettiği tarihi olaylar, tarihler ve isimler durumu yansıtan birer kanıttır.

3.2. Yeni İletişim Ortamlarının Enstrümanlaştırılması

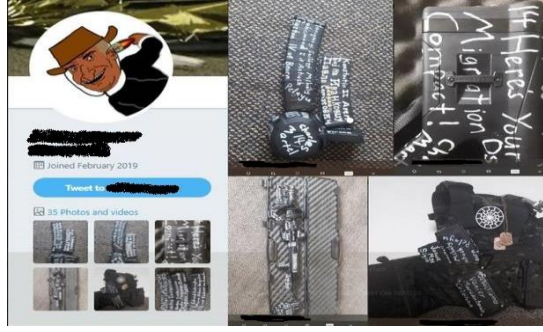
Yeni Zelanda Saldırısı'nı tarihte görülen benzer terör eylemlerinden ayıran en önemli unsur kuşkusuz saldırının düzenlenmesi ve yayımlanmasında yeni medyanın enstrümanlaştırılmasıdır. İlk kez Gus Martin'in ortaya koyduğu medya merkezli terörizmin (media oriented terrorism), eylemde kullanılan metotları bugünkü teknolojiye bağlı olarak güncellediğini söylemek zor değildir. Panik ve korku atmosferi yaratma, tehdit edilen kimlik ya da grupları baskı altında tutma konusunda medyanın yayımcı gücünden yararlanan terörizm için kitle iletişim araçları deyim yerindeyse can simididir (Pereşin, 2007, s. 16). Terörizmin totaliter bir silah, bir çeşit strateji olduğu gerçeği unutulmamalıdır (Altuğ, 1987, s. 47). Bu strateji bir taraftan anlatılar üzerinden işlerken; gerçekleştirilen eylemlerle de akımın canlı kalması, taraftar toplaması planlanmaktadır.

Araştırma konusu Yeni Zelanda Saldırısı'na da medya ve terör arasındaki simbiyotik ilişki çerçevesinde yaklaşıldığında; vakanın taşıdığı nitelikler Hoffman'ı (akt. Pereşin, 2007, s. 9) haklı çıkarıncasına sapkın bir gösteri işine benzemektedir. Bugün yaşadığımız hakikat sonrası dünyanın başta hakikat olmak üzere insan hayatını oluşturan yapıları değişime uğrattığı gerçeği, bu gösterinin de eski dönem terör eylemlerine benzemediğinin altını çizmektedir. Nitekim terörizmin medya ile kurduğu ortak yaşamsal bağ dönemsel şartlara göre şekillenmektedir. Bu çağda internetin mekânlık ettiği yeni iletişim ortamları terörizmin yapısında birtakım değişikliklere yol açmıştır. Bunların başında terör niteliği taşıyan söylem inşasının sanal mekâna taşınması gelmektedir. Pratikte görülen eylem de aynı şekilde terör taraftarı ve karşıtlarına ulaşmayı mümkün kılan sosyal medya mecralarının yapısına göre tasarlanmaktadır.

Hakikat sonrası zamanların aktörü internet ağına kurulu yeni medya; nefret söylemi tonunda oluşturulan ırkçı/ötekileştirici/dışlayıcı pratiklerin somutlaştığı mekân formunda bir görünüm elde etmiştir. Bugün Avrupa ve Kuzey Amerika'daki ana akım politikacıların dil ve politikalarında gözlenen aşırı sağ anlatıların sosyal medya platformlarında da desteklenen, yayılan, taraftar toplayan bir içerik durumuna gelmesi bu ideolojinin ana akım halini almasını sağlamaktadır. Şüphesiz teknoloji şirketleri Yeni Zelanda Saldırısı'nda saldırıyı motive eden aşırılıkçı ideoloji ve anlatıları yaygınlaştırma görevi üstlenerek bu kanıyı desteklemiştir. Büyük Yer Değiştirme Teorisinin savunucuları olduğu iddia edilen Facebook, Twitter, YouTube, Telegram (Davey & Ebner, 2019, ss. 15-16) gibi sosyal medya şirketlerinin bu terör eyleminde yayıncı pozisyonunda bulunduğu, teröre alan açtığı, terörizme oksijen sağladığı gerçeği yakalanmalıdır.



Resim 1. Saldırının Facebook Hesabı



Resim 2. Saldırganın Twitter Hesabı

Yeni iletişim ortamlarının doğasına uygun biçimde hazırlanan saldırıda bütün sosyal medya ortamları görsellerde de görüldüğü gibi eylemin bütünselliği içinde önemli bir parça kabul edilmiştir. Kolektif düşmanlığın kolektif intikam duygusunu yükseltme misyonuna sahip olduğu şeklindeki yargıyı hak eden sosyal medya platformları, işlevsellikleri oranınca terör eyleminin yayınına imkân tanımıştır. Örneğin; Facebook saldırı anının canlı yayınıla kitlelere ulaştırıldığı mecra olurken Twitter saldırıda kullanılan silahların görsellerine mekânlık etmiştir. Teröristin açık biçimde bulunduğu “saldırı gerçekleştireceğim ve bunu Facebook’ta canlı yayımlayacağım. Yazılarımdan oluşan bazı dosyaların linkini veriyorum. Siz de hep yaptığınız gibi mesajlarımı paylaşıp yayarak üzerinize düşeni yapın” ihbarına rağmen öncesinde olduğu gibi olay anında da herhangi bir müdahalede bulunmayan sosyal medya platformları adeta terörizme mikrofon tutmuştur.

Saldırı anına canlı yayınıla tanıklık eden insanların da çevrimiçi katılımıyla terör eylemi kitlesel nitelik kazanmıştır. Bu kitlesellik, saldırının çokluk tarafından desteklendiği gibi onların ortaklığında gerçekleştiği bir zemine yerleşmiştir. Yeni Zelanda Saldırısı da yabancılaştırma/dışlama sürecine paydaşlık eden bireysel inisiyatif görünümü kitlesel saldırıların bir tür örneği kabul edilmelidir. Bu paydaşlık normalleştirmeyi/ içselleştirmeyi de beraberinde getirmektedir. Suç ortaklığı yapmanın yanında İslamofobi’nin yayılması ve destek bulmasındaki kilit görev kitlelere aittir. Zira bu mecranın içerik üreticisi, tüketicisi, yayıncı ve dağıtıcısı aynı yeri; kitleyi imlemektedir.

Bahse konu terör saldırısını yeni bir teknikle gerçekleştirme girişimi içinde bulunan teröristin bu cesareti yeni dünyanın kontrolsüzlüğünden aldığı iddia etmek zor değildir. Her tür ayrımcı söylemin serbest dolaşım alanı bulduğu, radikal sağ eğilimin ve İslamofobi’nin yansıması içeriklerin herhangi bir yaptırıma uğramadan yayımlanabildiği sanal mecralar bu saldırının benzersiz bir niteliğe kavuşarak tarihe geçmesine olanak sunmuştur. Columbia Üniversitesi Tow Dijital Gazetecilik Merkezi Araştırma Direktörü Jonathan Albright; bilhassa grafiği birinci şahıs tarafından oluşturulan şok videolarını, reality show ile dikkat artırma algoritmaları tarafından oluşturulan şiddet içerikli oyun kültürünün bir birleşimi olarak görmektedir. Ona göre modern internet öncelikle etkileşim merkezli olarak tasarlanmıştır. Dolayısıyla etkileşimi önceleyen bu yapı özellikle sansasyonel, aşırı şiddet içeren terör görüntüleri gibi zararlı fikir ve ürünlerin yayılımının hızla durdurulması önünde engel teşkil etmektedir (Timberg vd., 2019, s. 10).

Facebook ve Twitter sözde manifesto olarak nitelenen yazılı metne alan açmış; İslamofobik söylemin dünyayı yeniden dolaşmasına kapı aralamıştır. Terörist saldırıdan önceki iki gün boyunca aynı linki farklı platformlarda yaklaşık 60 kez paylaşmıştır. Dikkat çekici olan ise bunların neredeyse yarısının olay günü geç saatlere kadar hala aktif olan YouTube videoları olmasıdır. Saldırıdan dakikalar önce de yazılı metnin linki aşırı sağ söylemlerin mekânı 8chan web sitesinde yayımlanmış; “işgalcilere karşı bir saldırı”nın canlı yayımlanacağına dair söz verilmiştir. Dünya 14 dakika 55 saniye boyunca bir terör eylemine şahitlik etmiştir. Kullanıcılar saldırıyı gerçek zamanlı olarak izlemekle kalmayıp çevrimiçi ortamlardan kaldırılmadan videoları indirme konusunda da birbirlerini teşvik etmişlerdir. Saldırganın yakalanmasının ardından da bazı kullanıcılar yasaklanmasına rağmen videoyu YouTube ve diğer çevrimiçi servislere tekrar tekrar yüklemeyi sürdürmüşlerdir. Burada altı

çizilmesi gereken konu filtresiz, sansürlü içeriklerin denetimden yoksun bir alan sayesinde dünyaya hızla yayılabilmesidir. Özellikle sosyal medya ortamlarında öne çıkan hashtag uygulaması bu gibi uygunsuz, insan haklarına aykırı metinlerin daha kolay yayılması ve bulunmasını kolaylaştırmaktadır. İncelenen vakada da bu uygulamadan yararlanıldığı görülmüştür. Örneğin; 'Yeni Zelanda' gibi anahtar kelimelerin aranmasıyla saldırı anının sansürlü görüntülerini içeren pek çok videoya ulaşılmıştır. Bütün bunlar sosyal medya platformlarının suç teşkil eden paylaşımlara alan açma sorumluluğunun yanında, suçun oluşması sırasında müdahalede bulunma konusunda da geç kaldığının göstergesi olarak karşımızda durmaktadır. Unutmamak gerekir ki internet hafızası unutmaya karşı dirençlidir.

Tıpkı çevrimiçi oyunlarda olduğu gibi sosyal medyanın sahip olduğu teknik altyapının da kullanıcıları cezbediğini görmek güç değildir. Bu yönüyle bu mecralarda bulunup belirli bir amaç çerçevesinde içerik üreticiliğine ya da dağıtıcılığına soyunan kullanıcıların da birer oyuncu olduğunu düşünmek mümkündür. Nitekim Harvard Üniversitesi Shorenstein Merkezi Teknoloji ve Sosyal Değişim Araştırma Projesi Direktörü Joan Donovan'ın da dediği gibi sosyal medyanın canlı yayın sistemi kâr ve kötü şöhret potansiyelini astronomik biçimde artırmakta; bu gerçek, kullanıcıları belirli davranış türlerini sergileyemeye itmektedir (Timberg vd., 2019, s. 10). Bu davranışların başında dikkat çekici niteliği dolayısıyla suç içeriklerinin üretimi, tüketimi ve dağıtımı gelmektedir. Araştırmaya konu teşkil eden saldırıyı da bu yargının bir sonucu görmek güç değildir.

Başından sonuna medyatik bir görüntü veren saldırı, gerek medyada gerek sosyal medyada kullanılmak üzere yapıları göz önünde bulundurulmuş kuruluşlar için kalıplara uygun içeriklerle tasarlanmıştır. İnternette viral dolaşımı önceleyen eylem bir simülakr şeklinde kurgulanmıştır. Bu kurgu, saldırıyı çevrimiçi oyun kültürüne yaklaştırmıştır. GoPro kask kamerasıyla kaydedildiği anlaşılan saldırıda, daha sonra yasaklanacak bir videoyu dünya teröristin gözünden izlemiş/izlemek zorunda kalmıştır. Saldırının teröristin bakış açısından verilmesine imkân tanıyarak kitleleri eyleyenin yerine geçmeye zorlayıp öldürenin tarafında olmaya değil bizzat kendi olmaya maruz bırakan sebebin, Call of Duty'de de öne çıkan bir teknik olarak birinci şahıs nişancı oyun modu olduğu görülmektedir. İncelenen iki İslamofobi'ye dayalı şiddet temalı örnek olayda da bu tekniğe başvurulması, yeni iletişim teknolojilerinin çevrimiçi aşırılık gösteren davranışlarda nasıl enstrümanlaştırıldığını göstermek bakımından kayda değer bulunmuştur.

3.3. Oyunlaştırma Pratiğinden Yararlanma

Geleneksel kitle iletişim araçları karşısında pasif konum işgal eden insan; yeni teknolojiler sayesinde aktif rolle tanışmış, izleme yerine katılımcı olma deneyimini yaşamaya başlamıştır. Bu deneyim, oyunlaştırılmış ortamlardaki içerikle karşılaşma anında hiper aktiviteye dönüşmektedir. Bu çerçeveden yaklaşıldığında insanlık tarihi kadar eskiye dayanan oyun alanını kuşatarak insanı aşırılıkla baş başa bırakan ileri teknolojinin, 'homo ludens'i (oynayan insan) sömürdüğü gerçeği aydınlatılmayı beklemektedir. Zira insan oynadığı sırada kendini tahakküm ilişkilerine tabi kılmaktadır (Han, 2020, s. 57). Ses ve görsel imgeleri öyküde bütünleştirerek kendine simülakr bir kültür yaratan oyunlar, bunu yazılımcının kullanıcıyı serbest bırakmadığı kapalı ideolojik alanlar sayesinde gerçekleştirmektedir (Doğu, 2009, s. 259).

Yeni medya teknolojilerindeki gelişmelere bağlı olarak ilerleme kaydeden video oyunlarının dramatik yapısı, bu metinleri ideoloji etrafında okuma gerekliliğinin haklılığına işaret etmektedir. Oyunlarda hem öyküsellik hem dramatik yapının ideolojik tandanslı bir görüntü ortaya koyma üzerine kurulu olduğu görülmektedir. Buna göre yeni medyada sıradan insanın aktif rolle tanışması avantajının ideolojik yapılar tarafından suç ortağı yaratmada kullanıldığını düşünmek zor değildir. Keza dijital oyunlar edilgenlikten kurtulan kullanıcıyı etkin bir eyleyici koltuğuna oturtturarak nefret söylemi üzerine bina edilen içeriklerin tüketicisi, oyunlaştırılan suçun faili kılmayı denemektedir. Bu gerçek, düşmanlığın/nefretin içselleşmesini ve yaygınlaşmasını; oyunda edinilen alışkanlığın gerçek hayata taşınmasını kolaylaştırmaktadır. Oyunu gerçek hayata aktarma safhası

modern dünyayı kuran kutuplu ilişkinin yeniden üretilmesindeki kritik aşamadır. Nitekim geçmişten bugüne ‘yabancı’ isimlendirmesine maruz kalan, toplumsal koşullar neticesinde giderek genişleyen kimliğin; içinde bulunduğumuz çağda da aynı ayrımcılığa uğraması bu yeniden üretimle mümkün olmaktadır. Çözömlenen Yeni Zelanda Saldırısı, ‘biz – onlar’ kutuplu dünya tezinin taze tutulmasına adanan bir eylem görüntüsüyle bu düşünceyi kanıtlamaktadır.



Resim 3. Yeni Zelanda Saldırısı



Resim 4. Call of Duty: Modern Warfare 2

Araştırmaya konu olan vaka, dijital oyuna öykünen görüntüsüyle adeta tarihte yaşanan gerçek terör saldırılarından çok sanal dünyada kurgulanan yapay saldırıları örneklemektedir. ‘First person shooter’ (birinci şahıs nişancı) türü aksiyon oyunlarında kullanılan teknik yukarıdaki görselde gösterildiği gibi bu saldırıda da öne çıkmıştır. Teröristin saldırı sırasında baş üstü kamera kullanımı bu yargıyı doğrulamaktadır. Birinci şahıs nişancı oyunlar görüş açısını oyuncunun bakışına göre ayarlamakta; oyun alanını karakterin gözünden göstermektedir. Bu tür oyunlar yaygın tanımıyla bir veya birden çok uzun menzilli silah ve değişen sayıda düşmandan oluşan bir serüven olarak anlam kazanmaktadır. Oyun türünün sunduğu bakış açısı, oyuncuya içinde bulunduğu aksiyonu karakterin durduğu taraftan deneyimleme fırsatı tanımaktadır. Oyuncuya sunulan el - göz koordinasyonu ve hızlı tepki verme yeteneği hareket gücünü artırmakta; oyunda hissedilen gerçeklikle birlikte tempo yükselmektedir (Okur, M, 2017, s. 19).



Resim 5. Yeni Zelanda Saldırısı



Resim 6. Call of Duty: Modern Warfare 2

Saldırganın özellikle silahın ateşlenme sırası başta olmak üzere bütün bir video boyunca tercih ettiği kamera açısının oyundaki bakışın konumlandığı açıyla birebir örtüştüğü; aynı görüntüyü verdiği gözlenmiştir. Ne var ki bu bir oyun değil gerçek hayata iliştilmiş bir olaydır. Mekân tasarımından öykü kurulumuna bütün unsurların ayrı önem taşıdığı oyun kurgusunda olduğu gibi Yeni Zelanda Saldırısı'nda da ihtiva ettiği anlam dolayısıyla baş üstü kameranın görüş alanına giren görsel imgeler eylemin bütünselliğinin korunmasına katkıda bulunmuştur. Nitekim saldırganın; öncesi, sırası ve sonrasını kapsayacak şekilde terör eyleminden prodüksiyon yaratma çabasında olduğunu söylemek zor değildir. Tıpkı video oyunlarında olduğu gibi görsel imgenin etkisini artırmak, aksiyon sahnelerinde karakterin hikâyeye odaklanmasını sağlamak, motivasyonu artırmak amacıyla kullanılan müziğin saldırıda da öne çıkan bir içerik olması bu kanıyı doğrulamaktadır. Zira teröristin propaganda unsuru olarak başvurduğu şarkı seçimi rastgele değildir. Diğer unsurlar gibi saldırının gerçekleştiği mekâna giderken araç teybinde duyulan müziği göstergesel değeri dolayısıyla kullanan saldırgan bu yönüyle de oyunun dramatik yapısına yaklaşmıştır. Bu yaklaşmanın taşıdığı anlamı Huizinga'nın (2006, s. 17) "oyun anlam bakımından zengin bir işlevdir" ifadesi özetlemektedir.

Zengin bir anlam kurma becerisine sahip olduğu gözlenen inceleme konusu oyunun, ideolojik söylem ve eylem pratiklerine kolaylıkla sergi alanı açma işlevi gördüğü belirtilmelidir. Aksiyon sinemasında kullanılan teknikleri yeni medyanın etkileşimsellik özelliğiyle birleştiren bahse konu oyun, kurgu dili ve öykünün dramatik kurulumuyla izler kitleyi katharsise zorlamaktadır. Huizinga'nın (2006, s. 18) da dediği gibi "oyun ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye yönelen bir eğilimin zorunlu telafisidir ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır." Video oyunlarına ait dramatik yapının bileşenlerini gerçek hayata uyarılma gayreti ya da bağımlılığı içinde olduğu görülen saldırgan Huizinga'yı haksız çıkarmamıştır. Terörizm taraftarlarını, radikal sağ eğilimli İslamofobik kişilikleri katharsisle ödüllendiren saldırgan; düşmanlığın gerçek hayata taşınmasının zor bir sonucu olan ortadan kaldırma/yok etme/öldürme

eylemini oyunlaştırmayla gerçekleştirmiştir. Yeni medyanın kontrolsüz yayın imkânından faydalanarak tıpkı oyunda olduğu gibi bir tür kurgu ortaya koyan teröristin bu prodüksiyon girişiminin gerekçelendirilmesini motivasyona dayandırmak da mümkündür. Keza saldırı öncesi başlayıp sonuca kadarki süreçte duyurma/gösterme/dikkat çekme amacıyla hazırlanan bütün materyaller eylemin motivasyon kaynaklarını oluşturmuştur.

Han (2020, s. 54) motivasyonu heyecana bağlı bulmaktadır. Ona göre bunları birbirine bağlayan faktör harekettir. Heyecan üzerinden hem motive olmak hem insanı derinden yakalamak mümkündür. Oyun bunun için en uygun yöntemdir. Yeni Zelanda Saldırısı'nı benzer terör olaylarından farklılaştıran unsurlardan birinin de teröristin kolektif hafızayı araçsallaştırma yönündeki ısrarlı tutumu olduğu görülmüştür. İsrara dayalı bu istenç, eylemin arkasındaki motivasyon sebeplerinde yanlış bağlama taşınan bir kutsallık aramaya itmektedir. Bu olay elbette bir tür drama görünümü ancak fazlasını hak eden bir vakadır. Terörist 'dromenon' da denilen katılımlı bir kutsal eylem arınması içinde görünmektedir. Vakanın oyunsal karakteri eylemin bu yönlü sergilenmesine bağlı olarak da ortaya çıkmıştır. Söylemden somutlaşma aşamasına bütün ilerleyiş; saldırının bütünsel yapısını oluşturan dinsel, tarihsel, kültürel, sosyal anlamların taşıyıcısı göstergelerin kutsal bir oyun biçiminde tasarlandığını düşünmek yersiz değildir. Huizinga (2006, s. 34) "ibadet bir gösteri, dramatik bir temsil, bir simgeleştirme ve bir gerçekleşme ikamesidir" derken oyunun yerine işaret koymakta; neden gözden kaçırılmamayı gerektirecek kadar önemli olduğunu anlatmaya çalışmaktadır. Bu görme biçimi dinsel bir inancın düşmanlıkla birleştiği yerin oyun üzerinden yeniden gerçekleştirildiğini açıklığa kavuşturmayı amaçlamaktadır. Buna göre araştırma kapsamında değerlendirmeye alınan iki vakanın da birinin oyun oluşu diğerinin oyunsallığı dolayısıyla saf kültürel motiflerden, saf dinsel anlamlardan, saf ekonomik göstergelerden arınmış bir politik eylem olduğu netlik kazanmaktadır. Zira iki örnek olay da egzistansiyel bir ayrımı vurgulamaktadır. Bu baştan yargı barındıran, nesnellikten uzak, 'düşman' bir 'öteki' yaratmaya yarayan ayrımın varlığıyla politikleşen bahse konu dinsel, ekonomik, kültürel, sosyal alanlar nesnellikten uzaklaşarak irrasyonel bir karaktere dönüşmektedir (Han, 2016, ss. 47-48). Buradan hareketle Call of Duty'de göreve çağrılıp kriterleri belirlenen düşmanları ortadan kaldırması beklenen karakterlerin neden genelde beyaz olduğu, terörist hedeflerin neden belirli coğrafya ve kimlikleri işaret ettiği cevabını bulmaktadır. Öldürme pratiğinin bir yeniden üretim olduğu; bu yeniden üretimle tanımlamalar, adlandırılmalar ve damgalamaların sabitlenmesinin sağlandığı gün gibi ortadadır.

Han'ın (2016, ss. 50-53) vurgusundan da anlaşılacağı gibi bu varoluşsal ayrım, normatif değil varoluşsal düzlemde meşrulaştırılan bir savaştan söz etmeyi gerektirmektedir. Bugünün en uygun, en kolay meşrulaştırma yollarının başında şiddet içerikli, savaş temalı dijital oyunların geldiği bilinmektedir. Önceki çağlardan hatırlanan içeri - dışarı dikotomisi değerlendirmeye alınan oyunda da öne çıkmakta; kesin bir yabancı profili çizmek amacıyla ana karakterin karşısında düşman antagonist yaratıldığı gözlenmektedir. Bu yabancı tasarımı elbette birtakım stereotiplerin kullanımıyla gerçekleşmektedir. Buna göre serinin bütün oyunlarında pek çok genelde zenofobik özelde İslamofobik göstergelere rastlamak şaşırtıcı değildir.

Şüphesiz ideolojik görünüme sahip bu tasarımlar; sembol ve işaretlerin vurgulama/dikkat çekme işleviyle beraber toplumsal belleğe seslenme niteliğinden yararlanmaya dönük bir amaç ortaya koymaktadır. Aynı amacın Yeni Zelanda Saldırısı örnek olayında da yankılandığı söylenmelidir. Huizinga'nın (2006, ss. 31-32) "oyun bir şey için mücadeledir veya bir şeyin temsilidir" tanımlaması deyim yerindeyse inceleme konusu saldırıyı betimlemeye yönelik spot niteliğindedir. Ona göre "oyunun bir şey için olan mücadeleyi 'temsil' etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması" söz konusudur. Bu çerçeveden yaklaşılacak saldırının temsil değerine sahip olduğu gerçeği, oyunla temas eden bir ortak noktaya daha ışık tutmaktadır. Bilindiği gibi bu vakayı özel alana taşıyan niteliklerden biri de etnisite tabanlı parçalar üzerine bina edilen bir terör eylemi olmasıdır. Vakanın bu yapısı, değerlendirilen oyunun kurulumunda öne çıkan sembolleri enstrümanlaştırma tekniğiyle uyum göstermektedir.



Resim 7. Yeni Zelanda Saldırısı



Resim 8. Call of Duty: Vanguard

Yukarıdaki görsellerde karşımıza çıkan içerikler, sahneye yerleştirilen ideolojik bir metin olarak okunmalıdır. Bilindiği gibi radikal sağ ırkçı söylemlerin eşlik ettiği Yeni Zelanda Saldırısı İslamofobi'nin somutlaştığı aşamayla son bulmuştur. Olayın bütünselliği içinde anlam barındırdığı saptanan yazılı, görsel, işitsel verilerin çözümlenmesi sonucu elde edilen bulgular ışığında; bu terör eyleminde Müslüman kimliğiyle irtibatlı nefret söylemi temalı göstergelerin bir kısmının görüntü kaydına da yansıdığı görülebilmektedir. Bu yansıyı mümkün kılan yeni teknolojinin en iyi uygulama alanı olarak varlık gösteren bahse konu oyunda da yapılan incelemeler sonucu benzer sembollere rastlanmıştır. Saldırı görüntüsünde açığa giren silahların bir örneğinin bulunduğu Resim 7'de 'Remove Kebab' sembolüne rastlanmaktadır. Bu sembol Serbia Strong Marşı'na halk arasında verilen isimlendirmeye aittir. Aynı simge teröristin araçta kayda girdiği anda dünyanın kulak vermesini sağladığı müzikte de karşımıza çıkmaktadır. Resim 7'deki görüntü ise serinin 2021 tarihli son oyunundaki bir sahneden alıntıdır. Nazi sembolizminin bir ürünü olarak karşımızda duran bu görüntü, oyunda işaretlerin yerini göstermek bakımından diğer çok sayıdaki örnek arasından seçilen kayda değer bir karedir. Nazi sembolizminin saldırıda olduğu gibi oyunda da öne çıktığını gösteren bu örnek görsel iki vaka arasındaki benzerliğin kanıtı olarak değerlendirilmelidir.



Resim 9. Yeni Zelanda Saldırısı

The Great Replacement



Resim 10. Yeni Zelanda Saldırısı

Gerek yazılı metinde gerek belge değerindeki silah ve şarjörler üzerinde gerekse de teröristin sosyal medya ortamlarındaki paylaşımlarında rastlanan Nazi mistisizminin, saldırı sırasında giyindiği zırhın üzerindeki 'Kara Güneş' sembolünde saklı durduğu tespit edilmiştir. Resim 9'da gösterilen 'Black Sun' (Schwarze Sonne), ezoterik Nazizmin ve beyaz üstünlükçü aşırı sağın sembolüdür. Resim 10'da görüldüğü gibi aynı sembole saldırganın sosyal ağlarda yayımladığı metnin kapağında da yer verilmiştir. Buna göre akımlaşan ideolojik temaları propaganda unsuru olarak kullandığı görülen iki örnek olayın bu yönüyle de benzerlik ihtiva ettiği belirtilmelidir. Esasında Bauman'ın (2014, s. 142) da dediği gibi oyun, 'nihai ototelik fenomen'dir. Yani elde edilen sonuçtan çok anlamın, değer, ödülün kaynağı oyunun kendisidir. Bauman'ın bu yönlü düşüncesi tıpkı oyunda olduğu gibi Yeni Zelanda Saldırısı'nda da teröristin öldürme eyleminin sonucundan çok eylemin kendisiyle ilgilendiği gerçeğinde yerini bulmaktadır. Sonuç olarak incelenen iki örnek olay, 'amacı kendisi' olmak konusunda da benzer bir tablo ortaya koymuştur.



Resim 11. Call of Duty: Vanguard



Resim 12. Call of Duty: Vanguard

Call of Duty piyasaya çıktığı 2003 yılından bu yana tasarladığı göstergelerle yabancı düşmanlığının özel bir biçimi olan İslamofobi'yi taze tutmaya çalışmış; kimi oyunlarda açıkça görülen imgeler yoluyla gerçekleştirdiği ötekileştirme pratiğini kimisinde sembollere gizleyerek sürdürmeyi denemiştir. Bu yargıyı delillendiren bir örnek de Kasım 2021 tarihli Call of Duty: Vanguard isimli serinin son oyunudur. Bu oyunun zombi modunda karşımızda duran Stalingrad haritası, İslam düşmanlığı göstergesi kabul etmenin zor olmadığı imgelere sahiptir. Kur'an-ı Kerim sayfalarının yere atıldığı sahne bazı ülkeler tarafından boykot çağrısıyla karşılamıştır. Bir kutsal kitabın sayfalarının kan görüntüsü eşliğinde oyunlaştırılması şüphesiz bu çağrıyı haklı bir protesto olarak görmeyi gerektirmektedir. Şikayetler üzerine oyunun yapımcısı Activision, 'Call of Duty Orta Doğu' sosyal medya hesabı üzerinden özür metni yayımlamıştır. Ne var ki şirketin özür metnini yalnız Orta Doğu hesabından yayımlaması da İslam'ı Arap kimliğine ait bir din olarak gören şarkiyatçı zihniyetin izlerini taşımaktadır. Sadece bu durum bile oyunda sergilenen İslamofobik göstergeleri nedenselleştirmeye yardımcı olmaktadır.

Elde edilen bulgular ışığında; sahip olduğu ideolojinin çizdiği çerçeveye bağlı biçimde hareket ettiği görülen teröristin eylemi adanmışlık ile ayınleştirme arasında bir radikallik içinde sergilediği saptanmıştır. Bu sapkın düşünce biçiminde ideoloji, oyun, ibadet arasında kurulan derin bağın varlığı sezilmektedir. Bu vakanın derinlemesine çözümlenmesi, Huizinga'nın (2006, s. 39) "ayinsel biçimler ile oyunusal biçimler arasındaki aşırı benzerlik" üzerine yaptığı yoğun vurguya somut bir örnek sunmayı sağlamaktadır.

3.4. Siber Ortamda Hakikatle Mesafenin Artması

Hakikat ile uğraşı varoluş sebebi ilan eden post hakikat dönemde gerçek insan simülasyonda yaşamaya davet edilmektedir. Hakikatin 'yok' hükmüne kavuştuğu bu simülatif evrenin insanı nesnel gerçeklerden çok hissi ön kabuller etrafında süren bir hayatın faili konumuna yerleşmektedir. Bu konum artık sahte olmakla değil gerçeğinden daha gerçek olmakla meşhur bir hipergerçek karşısında varlık savaşını kaybeden failden söz etmeyi gerektirmektedir. Bugünkü dijital dünyanın üstgerçek içeriklerinin başında, önemli olduğu kadar dikkatten kaçan dijital oyunların geldiği bilinmektedir. Ulaştığı geniş alanla öneme kavuşan dijital oyunlarda kullanılan gerçeklik teknolojisi, hakikat sonrası zamanlara damgasını vuran gerçek - sahte alışımının ortaya çıkmasında pay sahibidir.

Dijital oyunlar; kolay ulaşılabilen bir yapıya sahip olmak, zaman ve mekân şartı bulundurmeyen internet ağından yardım almak, her an her yerde oynamayı mümkün kılan platformlarda bulunmak, insanlarla etkileşimi sağlamak gibi özellikler neticesinde bugün gerçek hayata gömülü bir uzuv haline gelmiştir. Kuşkusuz bu durum insanın 'sahte' olan ile 'hakiki' olan arasında ayırım yapma yetisini kaybetmesiyle sonuçlanmıştır. Bu kayıpla beraber çevrimiçi davranış alışkanlıklarının ikameti gerçek hayata aktarılmıştır.

Eski çağlardan bu yana insan hayatını meşgul eden bir kültür olarak oyun; dönemsel koşullara, toplumsal şartlara bağlı biçimde güncellenmiştir. Bugünün dijital dünyasına da uyumlu

hale gelen oyun, oyuncunun yoğun katılımıyla yürütülen bir ilerleyiş içermektedir. Bu katılım yalnız zaman ayırma yoluyla değil; aynı zamanda oyunun sergilendiği mekânda diğer katılımcı ya da karakterlerle etkileşim içinde bulunma, sanal grup ve toplulukların parçası olma şeklinde gerçekleşmektedir. İnternete bağlı hayatlar doğuran bu çağda oyuncu kazanmak, kazanılan oyuncuyu bağımlı hale getirmek onu psikolojisinden yakalamayla mümkün olmaktadır. Bu durum sanal mekâna gerçeklik sorununu aşmayı şart koşmaktadır. Böylece gerçek hayata alternatif olmayan, onun içinde bulunup başka mekânda süren bir hayat ortaya çıkmaktadır. Bu hayatın kolay kabulü; inandırıcılığın yüksek olmasına, gerçeklikle yakından ilgili olmaya bağlıdır. İnandırıcılık temelde etki, uyum ve bağlılık olmak üzere üç kavram etrafında açıklanmaktadır (Bhatt, 2007, s. 2). Oyunda inandırıcılığı sağlayan şüphesiz duygunun motivasyon ve arzuya birleşerek eyleme dönüşmesi sürecine oyuncunun tanıklık etmesidir. Kimi oyunlar bu tanıklığı bizzat deneyimleme seviyesine çıkarmaktadır. Birinci şahıs nişancı oyunlar oyuncuya sanal dünyada yaşananları, yerine geçtiği karakterin gözünden vermektedir. Bu deneyim sanal dünyaya ilişkin inandırıcılığı artırırken aynı oranda hakikate duyulan inancı sarsmaktadır.

Araştırma kapsamına alınan iki vaka içerik ve teknik benzerliğin yanında hakikatin itibarsızlaşmasındaki rolleriyle de uyum sergilemektedir. Her iki örnek olayın da birinci şahıs nişancı tekniğiyle öne çıktığı görülmektedir. Silaha odaklanan video oyunu türünü ortaya koyan bu teknik, aksiyona gerçeklik kazandırma gücü dolayısıyla kullanılmaktadır. Bu güç, oyuncuda özdeşleşme meydana getirmekten ileri gelmektedir. Yeni Zelanda Saldırısı, Call of Duty'nin temel bileşeni olan FPS tekniği üzerinden aynı etkinin hedeflendiği bir vaka olarak karşımızda durmaktadır. Saldırıda baş üstü kamera kullanımı izleyicinin saldırganın yerine geçmesini sağlanmıştır. Tercih edilen teknik sayesinde dünya bütün saldırıyı teröristin gözünden izlemiştir. Bu katılımın izlemekten fazlasını içerdiğinde şüphe yoktur. Buradaki izleyici katılımını şiddete, düşmanlığa, suça ortaklık şeklinde okumak gerekmektedir. Zira yeni medyanın 'yeni'liğinin, kullanıcı katılımlı yapısından ileri geldiği unutulmamalıdır. Tıpkı bu örnek olayda olduğu gibi aynı modu kullanan oyunda da karakterle özdeşlik kurmak, onun yerine geçmek, gözünden olayı yaşamak, bizzat öldürmeyi hissetmek gibi deneyimler kullanıcıya sunulmaktadır. Bir başka teknik benzerlik de kullanılan silahlar bağlamında kendini göstermektedir. Silahın kameraya yansıdığı açının aynı olması dikkate değerdir. Kuşkusuz bu benzerlik saldırının gerçekliğini zedelemiştir. İzleyiciye oyundan bir sahne görüntüsü sunan olayın bu yönüyle hakikat zemininden koptuğu söylenmelidir.

Bahse konu saldırının sözü edilen oyunla hakikati yerinden etmeye yönelik bir başka benzerliği de anlatılar üzerine bina edilmeye ilgilidir. Platon'un mağarasında varlık sergileyen gölge oyununun bir çeşidini sunan bu vaka tıpkı incelenen diğer örnek olayda olduğu gibi izleyiciye gerçek dünyadan bir kesit değil modern tiyatrodan bir perde seyri sunmuştur. Bilindiği gibi tiyatrodaki etkileşim ayinsel işaretlerle gerçekleşmekte; temsil ortaya konmaktadır (Han, 2020, s. 53). Saldırının niteliği ve göstergesel bütünlüğüne bu yönlü yaklaşıldığında; Jenkins'in (1980, ss. 1-8) "terörizm tiyatrodur" çıkarımı bir kez daha hatırlanmakta, anlama kavuşmaktadır. Mağaradaki insanı anlatıya mahkûm edip hakikatten koparan unsur nasıl bir ateşin meydana getirdiği yapay ışık oluyorsa; bugün içinde bulunduğumuz çağın insanını sahte olana hapseden şey de yapay, sanal, hakikatten yoksun anlatılar dünyası ve bu dünyanın temsilcisi dijital oyun olmaktadır. Çözömlenen saldırının hakikat zemininden uzaklaşmış bir görüntü vermesinde de teröristin anlatılar dünyasını gerçek hayatın yerine ikame etme girişimine rastlanmaktadır. Buradan hareketle tarih içinden kesitleri bir araya getirerek bir bütün inşa etme amacı ortaya koyan saldırganın, kurduğu bir tür oyun aracılığıyla simüle edilmiş dünyadan hipergerçek örnek sunduğunu görmek iştten değildir.

"Gerçek mekândan sanal mekâna bir kapıdan geçerek giren 'beden', tüm duyuları ile simülatif, etkileşimli bir öykünün karakterine dönüşmektedir" (Erdem ve Sayılğan, 2011, s. 90) Hakiki dünyayla yarışta elini kuvvetli tutan sanal dünyanın en tipik örneğini veren Call of Duty'nin, ana karakter rolünü teklif ettiği izleyiciden olumlu dönüş alması, grafik ve ışıklandırma kalitesiyle gerçekliği yakalama konusunda gösterdiği başarıyla ilgilidir. Aynı aktif pozisyon incelenen saldırıda da gözlenmiştir. Burada izleyiciye tanınan etkin rol bir yandan oyunda öne çıkan tekniğin

öncelenmesiyle mümkün olurken diğer taraftan internet merkezli sosyal medya mecralarının kullanıcıyı üretim, tüketim ve dağıtım aşamalarından sorumlu kurucu faktör haline getiren doğası sayesinde gerçekleşmiştir. Yayın altyapısının internet tarafından üstlenilmesi filtresiz görüntülerin her yerdeliği anlamına gelmiş; her türden izler kitle 'genel izleyici' kabul edilmiştir. Küresel internet ortamında sosyal ağlarda dolaşıma giren saldırı görüntüleri hızla dünyaya yayılmış; oyunlaştırma yöntemi neticesinde simülakr bir görüntü ortaya koyan eylem beraberinde simülakr özneyi uyandırmıştır. Castells'in (2016, s. 15) "yeni eylemci tipi" bu simülakr özne, izleyici konumunu korurken aynı anda aktörleş(tiril)miştir.

İnceleme konusu terör saldırısı, Amerika'nın en büyük teknoloji şirketleri tarafından sunulan distopik bir reality şova dönüşmüştür. YouTube, Facebook, Reddit ve Twitter başta olmak üzere diğer yeni medya platformlarının şiddeti ve buna bağlı olarak şiddetin arkasındaki nefret dolu ideolojiyi duyurma konusundaki etkin rolü dikkat çeken bir boyuta ulaşmıştır (Timberg vd., 2019). Sosyal medya bu saldırıda sahip olduğu en önemli niteliğin enstrümanlaştırılmasına bizzat fırsat tanımış; düşmanlık merkezli radikal bir ideolojinin yalnız duyurulmasından değil arzu edilen etkinin yaşatılmasından da sorumlu olmuştur. Özel konumu sayesinde aktörlük elde eden simülakr özne ise aşırı sağın uğrak mekânı sosyal ağlarda sergilediği çevrimiçi davranışla nefret söylemi kaynaklı suçun ortağı olmuştur. Bununla birlikte ortaklık edilen suçun somutluğu ile suçun gerçekleştiği mekânın soyutluğu arasında görülen tezatlık, faili hakikat kaybına uğratmıştır. İzlemenin yaşamayla birlikte gerçekleştiği simülakr bir mekânda eşanlı, gerçek; ancak gerçek olduğu gibi gerçek olamayacak kadar da ruhsuz, yapay, şiddet dolu birkaç dakika boyunca izleme/şahit olma pratiği ortaya koyan insan aynı anda 'kendi'nin yerine geçerek eyleyen taraf olmak durumunda kalmıştır.

Saldırının bu yönlü sahip olduğu güç Call of Duty'de de gözlenmektedir. Fiziksel ve biyolojik bir faaliyetin sınırlarının ötesinde gerçekleşen oyuna içkin bir 'kendi'leşmenin varlığı söz konusudur. Sergilendiği mekânın hakikati aşındıran doğasından kaynaklı olarak bir terör eyleminin asıl ifadesinden arınıp normallik kazanması gibi; oyunların esas vurgusu da görünmezlik elde edebilmektedir. Değerlendirmeye alınan oyun bu durumu karakterize eden bir yapıya sahiptir. Oyuna gömülü şiddeti doğallaştırmak hakikatin gözden düştüğü bu çağda mekân aktarımına uğrayıp gerçek hayata taşınan bir davranış biçimini almaktadır. Gerçek hayatta sergilenen davranış ile dijital dünyaya ilişik bir davranış arasındaki ayrımın bulanıklaşması sonucu şiddet içerikli söylem ve eylemler yadırganmadığı gibi toplumda kolayca taraftar bulmaktadır. Gerçeklik teknolojisi, zaten heyecan ve motivasyon odaklı oyun dünyasını kuşatarak aşkınlığa sebep olmakla suçlanmaktadır. Ödüllendirilme ve başarı kaydetme alanı hırsla birleşince şiddeti körükleyen, düşmanlığın dışavurumunu kutsallaştıran nedenlere yaslanma ihtiyacı ortaya çıkmaktadır. Bu kuvvetli ihtiyacı karşılayan kutsal mekân bugünün yeni dünyasında dijital oyun tarafından tasarlanmaktadır.

Call of Duty'nin oyunlaştırmadan çok görevleştirmeye ilgilendiği gerçeği, taşıdığı isim üzerinden de kendini açıkça göstermektedir. Hayatında uzun sürelerle denk düşen bir süreklilik içinde oyuna alan açan kullanıcı bir süre sonra bu çağrıya görev bilinci içinde cevap vermeye başlamaktadır. Görev kabulüyle birlikte kullanıcı oyunun içeriğini, hikayesini, kurgusunu sorguya kapatmaktadır. Bununla birlikte en yaygın örneklerini etnik kalıp yargılar üzerinden gösteren İslamofobi, oyun içeriklerine açıktan işlenebildiği gibi gizli ya da ancak yeniden okumayla anlamının mümkün olacağı yerleştirmelere de konu olabilmektedir. Nitekim sibermekana taşınan bir pratik de olsa her oyun anlam taşıyıcısı olmayı sürdürmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008, s. 43).

Logomerkezcilikten türeyen 'ben-o', 'biz-onlar', 'yerli-yabancı' dikotomisinin bugünün internet ağına bağlı dünyasında en gözden uzak mecrası olarak görülen dijital oyunlar üzerinden taze tutulduğu görülmektedir. Çözömlenen oyunda da İslam dini ve Müslüman kimliğiyle ilgili

çağlardır süregelen ön yargıyı besleyip yükseltme amacı bulunan İslamofobik içeriklere rastlanmasını bu çerçevede değerlendirmek gerekmektedir. Oyunda sergilenen Hıristiyan beyaz protagonistin karşısına Müslüman siyahı bir antagonist geçirme pratiğini, Batı geleneğine yerleşik dışlama/ayırma/ötekileştirme merkezli düşüncenin kurgusal bir görünümü olarak okuma lüzumu açığa çıkmaktadır. Basit, indirgenmiş, göstergesel karşıtlık üzerine temalanan düşünce geleneğinin yansısı olarak oyunlaştırılan alan böylece radikal dünya görüşünün sömürgesine dönüşmektedir. Bu sömürgeci marjinalize edilen imajıyla Müslüman kimliği terör üzerinden yeniden üretilmekte; antagonistliği yadırganmayan bir öteki konumuna yerleştirilmektedir. Bir yeni medya metni olarak kurgulanan oyunda düşmanın gösterilen, tanıtılan, temsil edilen kimlikle uyuşması öldürmeyi normalleştirmektedir. Benzer içselleştirme Yeni Zelanda Saldırısı'nda da gözlenmiştir. Radikal sağ terörizmi ve İslamofobi söylemini yeniden üretilen ötekileştirilen kimliğin ortadan kaldırılması gerekliliğine duyulan inancı gerçekleştirdiği terör eylemiyle somutlaştıran saldırgan, yeni medyanın bütün metinselliklerini enstrümanlaştırarak saldırının kanıksanmasını sağlamıştır.

Sonuç olarak; yeniden üretilen ön kabullerden şiddet ve gerçeklik payını artıran atış tekniğine, hakikatin itibarını elinden alan mekânın siber niteliğinin sağladığı avantajdan yeni iletişim ortamlarında etkilenmeye hazır büyük homojen kitlelere; hepsi çözümlenmeye uğratılan saldırının ve oyunun benzerliğine işaret eden ortak noktalar vardır. Eş durum ortaya koyan bu hususların siber ortamla ilgisi aşikârdır. Her iki vaka da hakikat ile temas(sızlığın) bu yeni ortamın yapısına borçludur. Şok etkisi yaratarak dünyayı ayağa kaldırması beklenen terör saldırısı görüntüsünün büyük teknoloji şirketlerince desteklenmesi, eş zamanlı olarak kitleler tarafından takip edilmesi, sayısı belirsiz kullanıcı kalabalığı aracılığıyla yeniden servisi; hakikat ile le arası açılan bu çağın bir sonucu olarak değerlendirilmelidir.

Sonuç

Özgün değerini çağın teknolojiyle irtibatını araçsallaştırmaya borçlu olan Yeni Zelanda Saldırısı; 'radikal kötülük'ten 'sıradan kötülük' yaratma yolunda aşırı dilsel ifadelerin somutlaşmış formu olarak değerlendirilmeyi hak eder mahiyette gerçekleşmiştir. İnternet ağına kurulu yeni mekanda dünyanın bilgisine ve duy(g)usuna sunulan saldırı, hakikatin itibarsızlaşmasında payı bulunan teknolojinin ürünü şeklinde ortaya çıkarken hakikatin yıprandığı sürece ortaklık etmiştir. Böylece etnik ayrımcı profil ortaya koyan eylem; internet, sosyal ağlar ve sosyal medya mecralarının desteğiyle terörün etkisini azaltma ya da normalize edip doğallaşmasını sağlama yönünde bir pratik sergilemiştir. Netice olarak inceleme konusu saldırı gerçeklikten arın(dırıl)mış, hipergerçek görünümü yakalamış bir vakaya dönüşmüştür.

Vakanın bütüncül yapısını koruyup teröristin yaslandığı motivasyonel kaynakları işaret eden sembol ve simge ağırlıklı belgeler saldırıya yönelik nedenselleştirmede bulunmanın yolunu sunmuştur. Bununla birlikte geleneksel terörizmin medyatik içerik yaratma yöntemini medya kuruluşuna duyulan ihtiyacı ortadan kaldırarak kolay yoldan gerçekleştirmeyi sağlayan baş üstü kamera kullanımı da saldırının "ne"liğini aydınlatmada dikkate değer bir sonuca ulaştırmıştır. Saldırı anını izleyen kişiyi doğrudan teröristin yerine geçirip yaşananları onun gözünden göstermeyi, bununla yetinmeyip izleyici rolünden eyleyici konumuna getirmeyi imkân olarak sunan bu tekniğin kullanımı terör eyleminin hipergerçek içeriğe dönüşmesindeki kritik tercih kabul edilmiştir. Böylece baş üstü kamera saldırıyı birinci şahıs nişancı tekniğinin ön plana çıktığı şiddet içerikli dijital oyunlara benzer bir alana taşımıştır.

Gerçek hayat bağlamında ortaya çıkan vakanın dijital dünyada oyunlaştırılan bir vakayla kurduğu paralelliğin karşılaştırmalı örnek olay analizinden yardım alarak kanıtlandığı çalışmada elde edilen veriler; incelenen iki olayda da ayrımcılıkla gelişen ırkçı söylem ve eylem pratiklerinin İslamofobi çerçevesinde sergilendiğini, metinsel içerik ve görsel imgeler yoluyla somutlaştığını göstermenin yanında oyunda tercih edilen tekniğin saldırıda kullanılan teknikle aynı olduğunu ortaya koymuştur.

Yürütülen inceleme ve çözümlemeler iki örnek olayın nefret söylemini imaj ve göstergeler yardımıyla doğal zemine taşıyarak yaratılan nedensel bağlamda İslamofobi'nin meşrulaştırılması/içselleştirilmesi/ normalleştirilmesi çabasında benzerlik taşıdığı gerçeğine ulaştırmıştır. Bu yönüyle her iki vakanın da anlam üreten temsil dünyasına dönüştüğünü düşünmek zor değildir. Nitekim iki durumda da işaret edilen düşmanlık nesnesinin aynı olduğu tespit edilmiştir. Batı felsefesine dayanan görme biçiminin ürettiği antagonist imaj hedef alınan karakterleri aynılaştırmıştır. Buna göre Modern Batı'nın ötekisi/büyük düşmanı Müslüman kimliğinin bahsi geçen iki örnek olayda da nefret söylemine uğradığı; buna karşılık tekniğin araçsallaştırılmasıyla nefretin suça dönüştüğü aşamanın gizlendiği söylenmelidir.

Yeni Zelanda Saldırısı'nı tarihteki benzerlerinden ayıran faktörün, terör ve genelde teknoloji özelde yeni medya arasındaki simbiyotik ilişkiyi işaret etmek olduğu belirtilmelidir. Nitekim GoPro kask kamerasıyla kaydedildiği anlaşılan bir terör saldırısını dünya teröristin gözünden izlemiş, şiddete dolaylı biçimde maruz kalmış, taraf olmanın ötesinde bizzat eyleyen konumuna taşınmıştır. Bu yerine geçmenin, Call of Duty'de de öne çıkan bir teknik olarak birinci şahıs nişancı oyun modu sayesinde gerçekleştiği görülmektedir. İncelenen iki etnisiteye dayalı şiddet temalı örnek olayda aynı tekniğe rastlanması şaşırtıcı değildir. Zira her ikisinde de amaç pasif kitleden çok aktif kitledir. Yeni Zelanda Saldırısı'nda insanların çevrimiçi katılımını sağlayan teknoloji sayesinde aşırı sağ tonlu İslam düşmanlığı kitlesel nitelik elde etmiştir. Teknoloji şirketleri saldırıyı motive eden aşırılıkçı ideoloji ve anlatıları yaygınlaştırma görevi üstlenerek bu kanıyı delillendirmiştir.

Bulgular saldırının sözü edilen oyun özelinde dijital oyuna öykündüğü düşüncesini doğrulamıştır. Nitekim gerçeklik teknolojilerinden yararlanarak yakaladığı insanı gerçek hayata iliştilmiş yeni ortama davet etme ve icabeti kolaylıkla sağlama konusunda başarılı olduğu görülen dijital oyuna içerik ve teknik açıdan benzerlik ortaya koyan yeni medya destekli saldırı; hakikatin itibarsızlaşmasına yönelik katkısıyla da önemli görülme hak etmektedir. Zira oyun kültürüne özgü baş üstü kamera kullanımı saldırının gerçekliğini zedelemiştir. İzleyiciye oyundan bir sahne görüntüsü sunan olayın bu yönüyle hakikat zemininden koptuğu söylenmelidir.

Tıpkı incelenen örnek oyunda olduğu gibi saldırının hakikat zemininden uzak bir görüntü vermesinde teröristin anlatılar dünyasını gerçek hayatın yerine ikame etme çabası rol oynamıştır. İnternette viral dolaşımı önceleyen eylem bir tür simülakr olarak kurgulanmıştır. Yayın altyapısının internet tarafından sağlanması sansürlü görüntülerin her yerdeliği anlamına gelmiş; sosyal ağlar ve sosyal medya ortamlarında dolaşıma giren saldırı görüntüleri filtrelenmeden dünyaya yayılmıştır. Bu itibarla inceleme konusu terör saldırısının ulusüstü teknoloji şirketleri tarafından distopik bir reality şova dönüştürüldüğü iddiası değerli bulunmalıdır. Buna göre terörizmin tiyatro olduğuna duyulan inanç bugünkü teknolojik imkânlar bağlamında geçerliğini korumaktadır.

Biri oyun diğeri oyunsallık barındıran iki örnek olayın egzistansiyel ayrımı vurgulamak konusunda da ortak görüntü sergilediğinin altı çizilmelidir. Keza nesnellikten uzak bir görme biçimiyle düşman öteki yaratan bu ayırmadan yararlanarak sosyal, kültürel, dini, ekonomik konuların irrasyonel zemine taşındığı görülmüştür. İki vakada da düşmanın/yabancı'nın keskin hatlarla belirlenmesi ve tanımlanması sonucunda gerçekleşen öldürme pratiği bir yeniden üretimin varlığını imlemektedir. Teröristin kültürel gerekçeler, uzak ve yakın tarihsel dayanaklar ve sosyal sebepler üzerinden düşmanı işareti ile oyunun birtakım stereotiplerden yardım alarak yabancı profili çizmek amacıyla ana karakterin karşısında düşman antagonist yaratma pratiğinin de kesiştiği gözlenmiştir. Her iki durumda da izleyiciyi/kullanıcıyı katharsisle ödüllendirmenin varlığından söz edilmelidir. Çözümlemeler esnasında saldırıda karşımıza çıkan İslamofobi frekanslı göstergelerin benzerine oyunda da rastlanmıştır. Genelde zenofobik özelde İslamofobik göstergelerin yer aldığı oyun tıpkı saldırıda olduğu gibi kolektif hafızayı hedeflemiştir. Hem oyunda hem terör saldırısında tarihin enstrümanlaştırılması izleyicilerin/kullanıcıların derin bir duygusal etkileşim içinde bulunarak dışlamayı/yabancılaştırmayı doğal kabul etmelerini sağlama amacı

taşımaktadır. Bu bağlamda bahse konu iki örnek olayda karşımıza çıkan olaylar, tarihi şahsiyetler, sembol ve simgeler birer kanıt niteliğindedir.

İki vakanın benzerliği görüntü ya da teknikle sınırlı değildir. Her ikisinde de fail koltuğuna otur(tul)an kimse üzerinde yaratılan etki eş yönlüdür. Küresel etnik terör niteliğindeki saldırının duyurusunu üstlenmekten çok etki merkezli pozisyonla eleştiriye bekleyen internet, sosyal ağlar ve sosyal medya platformları simülakr olaya uygun simülakr özne yaratmaya aracılık etmiş; çevrimiçi davranışta bulunan insan İslam düşmanlığının somutlaştığı anın ortağı olmuştur. Böylece ortaya çıkan kolektif düşmanlık kolektif intikam duygusuna yol açmıştır. Ortaklık edilen suçun somutluğu ile suçun gerçekleştiği mekânın soyutluğu arasında gözlenen tezatlık, failin/izleyicinin/kullanıcının hakikat kaybına uğradığı aşamayı gözler önüne sermektedir. Benzer karşıtlığın araştırma kapsamına alınan oyunda da bulunması, inceleme konusu saldırının oyunlaştırılan bir vaka olduğu savunusunu desteklemektedir. Heyecan ve motivasyon odaklı oyun dünyasını kuşatarak aşkınlığa yol açan gerçeklik teknolojisi hakikatin yoklukla tanıştığı bu çağda mekân bağlamını aşip gerçek hayata taşınan bir davranış biçimi yaratmaktan sorumlu tutulmaktadır.

Başından sonuna tarihsel, dinsel ve kültürel ön yargıların tekrarlandığı, klişelerin hatırlatıldığı bir vaka görünümü sergileyen saldırı; değerlendirilen diğer örnek olayda olduğu gibi oyunlaştırma yoluyla 'göreve çağrı'da bulunmuştur. Radikal sağ ırkçı ideolojiye yaslanıp İslamofobik içeriklerden beslenerek düşmanlık vurgusunda bulunan bahse konu terör saldırısı bir bütün halinde üzerinde meydana geldiği hipergerçek mekânın hakikati aşındıran doğasından kaynaklı olarak asıl ifadesinden arınmıştır. Zira öldürme eyleminde somutlaşan düşmanlık ve nefret temelli terörizmin izleri görünmezlik yakalamıştır. Bu görünmezlik saldırıyı oyuna yaklaştıran bir başka özellik kabul edilmiştir. Keza elde edilen bulgular neticesinde şiddeti olağanlaştırmak, savaşı doğallaştırmak, düşmanlığı standartlaştırmak fikrinin incelenen oyuna içkin olduğu gerçeği gün yüzüne çıkmıştır. Satır arası denecek kadar gömülü bulunan göstergelerin gizli ya da ancak yeniden okumayla anlaşılması mümkün olacak şekilde metne yerleştirildiği de belirtilmelidir.

Sonuç olarak bu çalışma; teknolojiyi enstrümanlaştırarak tarihe geçecek güce kavuşan Yeni Zelanda Saldırısı ve yeni dünyanın merkezinde bulunup insan hayatında kazandığı konum nispetince derin bir mücadele gerektiren Call of Duty dijital oyununun karşılaştırması üzerinden post hakikat çağa ilişkin bütüncül bir değerlendirmede bulunma fırsatı yakalamış, hakikat sonrası zamanların bir tür profilini çizmiştir.

Kaynakça

- Altuğ, Y. (1987). Terörizm sorunu. *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası*, 52(1-4), 47-99.
- Bauman, Z. (2014). Desert spectacular. İçinde *The Flâneur* (ss. 138-158). Routledge.
- BBC. (2019). Yeni Zelanda cami saldırıları sonrası yarı otomatik silahları yasaklayacak. *BBC News Türkçe*. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-47649896>.
- Bhatt, K. (2007). Believability in computer games. *IE2004 Australian Workshop on Interactive Entertainment.*, 81.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon.
- Bleich, E. (2011). What is Islamophobia and how much is there? Theorizing and measuring an emerging comparative concept. *American Behavioral Scientist*, 55(12), 1581-1600.
- Castells, M. (2016). *İletişim gücü*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Davey, J. and Ebner, J. (2019). The great replacement: The violent consequences of mainstreamed extremism. *Institute for Strategic Dialogue*, 7, 1-36.

- Doğu, B. (2009). Yeni bir türün inşası: Gerçek yaşam simülasyonları. İçinde *Dijital Oyun Rehberi* içinde. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, I. B. Fidaner (Der.), (ss. 247-275). Kalkedon.
- Erdem, B. K. ve Sayılğan, Ö. B. (2011). Aristotelesçi mantık bağlamında yeni medyada öykü anlatımı: "Call of Duty" örneği. *Marmara İletişim Dergisi*, 18, 82-101.
- Gerring, J. (2007). *Case Study Research: Principles and Practices*. Cambridge University Press.
- Han, B.-C. (2016). *Şiddetin topolojisi* (D. Zaptçioğlu, Çev.). Metis Yayınları.
- Han, B.-C. (2020). *Psikopolitika neoliberalizm ve yeni iktidar teknikleri* (H. Barışcan, Çev.). Metis Yayınları.
- Hıdır, Ö. (2012). *Avrupa'da Müslüman olmak*. Hayat Yayınları.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (Çev. M. Ali Kılıçbay). Ayrıntı Yayınları.
- Iqbal, Z. (2010). Understanding Islamophobia: Conceptualizing and measuring the construct. *European Journal of Social Sciences*, 13(4), 574-590.
- Jenkins, B. M. (1980). *The Study of terrorism: Definitional problems* (The Rand Paper Series.). Rand Corp Santa Monica Ca.
- Lings, M. (2006). *H. Muhammed'in hayatı* (N. Şişman, Çev.) (C. 3). İnsan Yayınları.
- Okur, M. (2017). *Kıbrıs temalı video oyun tasarımı*. Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Perešin, A. (2007). Mass media and terrorism. *Medijska istraživanja: znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije*, 13(1), 5-22.
- Şisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in video games. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 203-220.
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Sage Publications.
- Timberg, C., Harwell, D., and Tran, A. B. (2019, Mart 16). *49 shot dead at New Zealand mosques*. The Washington Post. <https://www.pressreader.com/usa/the-washington-post/20190316/page/1>
- TRT Haber. (2019). *Yeni Zelanda'da 2 camiye terör saldırısı: 49 ölü*. <https://www.trthaber.com/haber/dunya/yeni-zelandada-2-camiye-terror-saldirisi-49-olu-408488.html>
- VOA. (2019). *Yeni Zelanda Başbakanı: 'Silah konusunda harekete geçme vakti'*. Amerika'nin Sesi | Voice of America - Turkish. <https://www.voaturkce.com/a/yeni-zelanda-basbakani-silah-konusunda-harekete-gecme-vakti/4836005.html>

Son Notlar

¹ Bu çalışma, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı'nda öğrenim gören Öğr. Gör. Dr. Fikriye Çelik tarafından Doç. Dr. Ebru Davulcu danışmanlığında hazırlanan "Post-Truth Çağda Yabancı Düşmanlığı: Call of Duty Görünümlü Yeni Zelanda Saldırısı" adlı doktora tezinden üretilmiştir.

² Çalışmada incelenen Yeni Zelanda Saldırısı, terör eylemi şeklinde gerçekleşip terörizmin bütün unsurlarını barındıran bir vaka olması dolayısıyla metinsel içeriklerin çözümlenmesi sırasında terör propagandasına alet olmama adına sınırların gözetilmesine dikkat edilmiştir. Bu maksatla olayın faili teröristin ismine çalışmada yer verilmemiştir. Benzer şekilde saldırgan tarafından eylem öncesi sosyal ağlarda yayımlanan yazılı metinde, saldırıda kullanılan silah ve şarjörler üzerinde karşımıza çıkan terörist ve terör örgütüne ait isimlerin kullanılmaması konusuna da titizlikle yaklaşmıştır. Bu münasebetle doğrudan örgüt ve terörist adı içeren yazılı sembolik içerikler çalışmanın sınırları dışında bırakılmıştır.

³ İslam düşmanlığına yaslı stratejik bir terör eylemi olduğu bilinen Yeni Zelanda Saldırısı'nda eylemin dilsel pratiğini 'The Great Replacement' (Büyük Yer Değiştirme) başlıklı yazılı metin oluşturmuştur. Bu sözde manifesto; saldırı öncesi sosyal ağlar ve sosyal medya mecralarında yayımlanıp eylemin hangi ideolojik çerçevede gerçekleştiği, hangi kimlikleri hedef aldığı, hangi amaç doğrultusunda gerçekleştiğine ilişkin açıklamalarda bulunan bir propaganda malzemesi olarak kurgulanmıştır. Benzer şekilde saldırıda kullanılan AR-15 tipi iki yarı otomatik silah, iki pompalı tüfek, bir levyeli tüfek olmak üzere 5 adet silah ve yüksek mermi kapasiteli şarjörlerin üzerinde konumlandırılan simge ve semboller eylemin göstergesel pratiğini üstlenmiştir. Tekil eylemden çok terörizmin parçası olduğunu kanıtlamaya yetecek kadar yoğun bir araştırmanın ürünü olduğu görülen bu göstergeler tarihi göndermelerde bulunarak saldırının Hıristiyan Batı – Müslüman Doğu karşılaşmasından/çatışmasından beslendiğini göstermektedir. Bununla birlikte göçmen kimliğini de hedef aldığı görülen bahse konu göstergelerin büyük çoğunluğunun Türk kimliği ve tarihini imlediği saptanmıştır. Suç aletleri üzerinde toplam 24 adet Türk düşmanlığı barındıran içeriğe rastlanması saldırının niteliğini aydınlatan önemli bir veridir. Buradan hareketle İslam düşmanlığı görüntüsünün yanında saldırıyı TürkoFOBİK eğilimin ürünü olarak değerlendirmek doğrudur. Eylemin bütünselliğini korumaya yardımcı bir başka önemli gösterge de saldırı anına dünyayı tanık eden videoda kayda girerek eylemi prodüksiyona çeviren müziktir. Bu müzik, 'Remove Kebab' olarak da bilinip Bosna Savaşı sırasında Sırp milis güçleri tarafından Sırlara destek amacıyla hazırlanan Serbia Strong Marşı'dır.

⁴ Yapımcılığını Activision'ın üstlendiği Call of Duty, birinci şahıs nişancı türünde savaş/şiddet temalı bir aksiyon oyunudur. Infinity Ward tarafından geliştirilip ilk oyunu 2003 yılında piyasaya sürülen Call of Duty serisinin 2003 – 2021 yılları arasında 18 ana oyunu bulunmaktadır. II. Dünya Savaşı, III. Dünya Savaşı, Soğuk Savaş ve modern savaşları konu edinen oyunlar kullanıcı karşısına kimi zaman kurgu ürünü olarak çıkarken çoğunlukla tarihten beslenen gerçekleri öyküleştirmektedir. 2020 yılında açıklanan son rakamlara göre dünyanın en yüksek satış rakamına sahip dijital oyun olma niteliğini koruyan Call of Duty elde ettiği gelirle Hollywood film endüstrisinde yakalanan hasıllardan fazlasını elde etmiştir. Triple-A (büyük bütçeli) oyunların başında gelen Call of Duty serisinin 'Call of Duty: Modern Warfare 2' oyunu ilk 5 günde 550 milyon dolarlık gelir elde ederek eğlence endüstrisi tarihinin en büyük satış rakamına ulaşan yapımuştur.

⁵ Bir terör bildirisi olması, yayımlandığı sosyal medya hesaplarının kapatılması gibi gerekçeler 'The Great Replacement' başlıklı metne ulaşmayı zorlaştırmaktadır. Bununla birlikte bir linkte metnin PDF formatı yer almaktadır. Ancak çalışmada sözde manifestonun bulunduğu adres verilmemiştir. e-posta adresleri üzerinden yazarlarla iletişime geçilmesi halinde bahse konu metin ilgililere ulaştırılacaktır.

Islamophobia Image in the Post-truth age: Traces of Digital Game in New Zealand Attack

Fikriye ELİK
Ebru DAVULCU

Extended Abstract

The subject of this study is to shed light on the question of what Islamophobia looks like in the Post-truth era, to find an answer to the question of how this appearance is masked through digital games, to understand how new communication technologies displace reality and replace it with a new virtual reality, and to show how a real-life event loses its effect by transferring it to cyberspace through the comparison of New Zealand Attack and Call of Duty digital game.

On 15 March 2019, 51 were killed and 49 were injured at the terrorist attack with 5 guns including two AR-15 type semi-automatic guns, two shotguns, one lever rifle, and high-capacity gun magazines during Friday Pray at Al Noor Mosque and Linwood Islamic Center in Christchurch, New Zealand. Authorities reported that the terrorist was a 28-year-old Australian citizen of Scottish descent. In this study, the attack has been evaluated as a case that needs to be resolved due to both the way it happened and the symbols and signs it carries. As it is known, in every act of terrorism, there is a motivational belief system to which the terrorist is deeply attached. This system consists of violent discourse and actions. Accordingly, this case should be accepted as a product of the motivational resources of the terrorist, who displays the capacity for violence based on hatred through action and discursive practices. Because the text published by the terrorist on social networks and social media before the action, weapons, which have a textual value through signs and symbols, the ethnic separatist march, which turned into a kind of propaganda material at the time of the attack, and the video that brought the attack to the world are documents that reveals the motivational purpose.

When the content that provides the evaluation of the New Zealand Attack is analyzed, the far-right racist ideology-toned Islamophobia that motivates the action is revealed. Because the case contains deep traces of the Christian – Muslim encounter from the past to the present. It can be seen that this encounter, which points to a history of 1300 years, is revealed through “Islamophobia” in today’s terminology. Islamophobia has emerged as a religion-oriented form of xenophobia, which constitutes the Western tradition. Islamophobia embodied the “foreign” in the Muslim identity. Undoubtedly, this stage was realized through indicators formed by stereotypes. It is clearly seen that the case study analyzed in the study has a semiotic meaning as a concrete practice of historical reckoning with the Muslim identity defined through various stereotypes.

It should be said that the most important character that distinguishes this case, which consists of symbolism and has a semiotic value, from similar terrorist attacks is due to the instrumentalizing new communication technologies. This case, which presents the example of terrorism as a type of violence that focuses on the purpose of producing and spreading Islamophobia-centered collective hatred, has resulted in the disappearance of the reality of the action in the surreal nature of new communication environments. Thus, new technologies have

shown the world that they have the power to trivialize a terrorist attack by eliminating reality and replacing it with virtual reality. Undoubtedly, this power was revealed during this case turn into a show in cyberspace and in the transformation of the case into an image resembling a violent digital game. This similarity, which makes the event unique, pointed out that a sample of digital games A sample of digital games that present the typical reality of the virtual world, leading the content that is ignored as well as visible should be included in the research. For this reason, the digital game “Call of Duty”, which is in the practice of appealing to the memory with reminders of Muslim and Eastern identity by making use of various stereotypes, was included in the research. In addition, violence/war/hate theme and first-person shooter technique were also effective in choosing this game. Based on the idea that it would reveal a clear picture about the post-truth world, it was thought that the two cases should be evaluated together.

Comparative case study analysis was used in this qualitative study. The 18 main games of the series released between 2003 and 2021 of Call of Duty, which draws attention with the theme of ethnicity-based Islamophobia in particular, were included in the research. As a result of the examinations, it has been determined that all the games of the series, which are in the first-person shooter (FPS) category, focus on a different story. In the study, only the semiotic value of the stories that set the theme of the play, the characters that set the dramatic structure of the story, the places where the play is performed and the geography where the task takes place were taken into consideration. Due to the meaning that emerges in the context of ethnicity, these contents are accepted as indicators that are examined for analysis.

The findings revealed that racist discourse and action practices were exhibited within the framework of Islamophobia in both cases examined. However, the findings showed that the prominent technique in the game is exactly the same as the technique used in the attack. The analyzes shed light on the fact that both cases have similarities in the effort to normalize Islamophobia by naturalizing hate speech with the help of images and indicators. Accordingly, it should be said that the Muslim identity, which is seen as the other of the modern West, was subjected to hate speech in both cases, but the stage where hatred turned into a crime was covered with the instrumentalization of the technique. As a result, this study presented a holistic assessment of the post-truth era through the comparison of a play and a real case, and produced a kind of profile of post-truth times.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı / Contribution of Authors

Yazarların katkı oranı birinci yazar %60 ikinci yazar %40 şeklindedir.

The contribution rate of the authors is as the first author 60%, the second author 40%.

Çıkar Çatışması Beyanı / Conflict of Interest

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.

There is no conflict of interest with any institution or person within the scope of the study.

İntihal Politikası Beyanı / Plagiarism Policy

Bu makale iThenticate yazılımıyla taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

This article has been scanned by iThenticate. No plagiarism was detected.

Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı / Scientific Research and Publication Ethics Statement

Bu çalışmada "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" kapsamında uyulması belirtilen kurallara uyulmuştur.

In this study, the rules stated in the "Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive" were followed.